NOURS

［ノワーズ］
1994 VOL.4

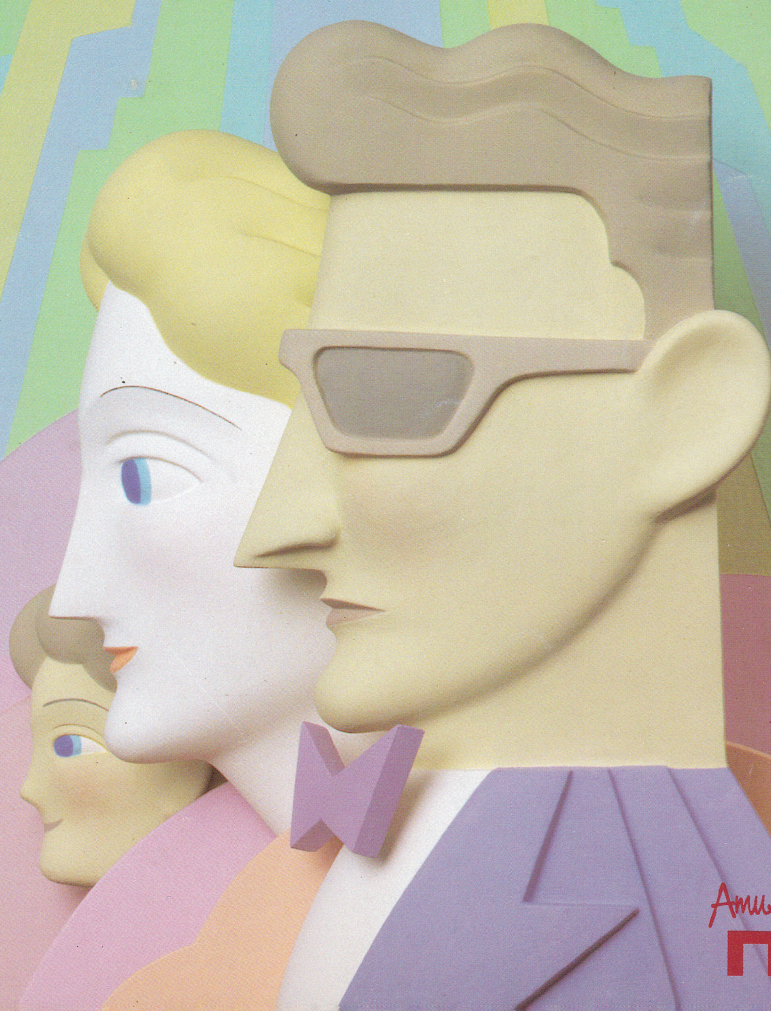
Entertainment communication for young adult

特集 祝ナムコ
THE 40th Anniversary

Actor
薩摩剣八郎
Artist
須藤あきら
Location
パームシティ和歌山 ナムコランド
アピタ富山 ナムコランド
Machine
ティンクルピット
ネビュラスレイ
ファイナルラップR
ゴジラウォーズ
ニュースウィートファクトリー
ニューシュータウェイII
ラピッドファイヤー
サメサメパニック
Namcot
幽☆遊☆白書2 格闘の章ロー
Jリーグサッカープライムゴール2

Kyozo

1994 VOL.4 SUMMER

INDEX

特集
3——祝 ナムコ
THE 40th Anniversary

9——ナムコ40周年記念
どこか懐かしい『ティンクルピット』のひ・み・つ

12——極秘入手『ネビュラスレイ』制圧軍機分析リスト

14——連載［アクターはホモ・ルーデンス］
第4回 ゴジラ俳優アクター 薩摩剣八郎さん

17——MUSIC界の冒険者たち／須藤あきらさん

18——連載『日本を遊ぶ』
●in WAKAYAMA ●in TOYAMA

22——ELEMECHA FLASH 新製品を狙え!
●ニューシュータウェイII・ラピッドファイヤー ●ニュースウィートファクトリー

24——ゲームはインタラクティブムービー
vol.3『サメサメパニック』

いよいよ開幕した'94年F1GP
26——最大の注目株はシューマッハ&アレジ

28——できたて新製品情報●幽☆遊☆白書2

30——Jリーグサッカー プライムゴール2
手ごわい2チームと新システムを加え
TV画面にJリーグ新シーズン開幕

31——おウチで簡単イタトマ料理
ガーリックと赤唐がらしのピリカラが決め手。
アツアツで食べよう グリーンアスパラのスパゲッティ

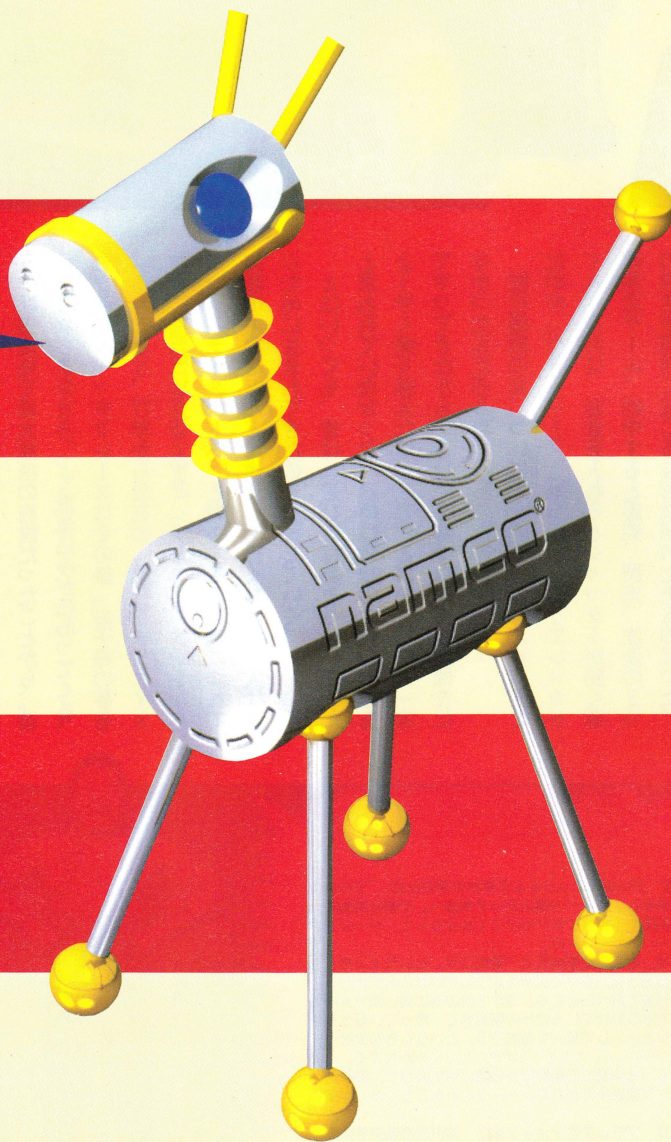
32——NOURS INFORMATION

34——読者参加企画大募集

35——読者PRESENT

NOURS［ノワーズ］夏号
1994年5月31日発行vol.4
〒146 東京都大田区矢口2-1-21
（株）ナムコ
発行人／中村雅哉
編集人／古川尚美
AD.D／（株）パレット
D.C.カンパニー
COVER／Illustration by Kyozo Hayashi
印刷／凸版印刷（株）

特集 祝ナムコ namco®

THE 40th Anniversary

1955年6月1日にオギャーと生れて以来、早いもので40年。木馬に始まった"遊びをクリエイト"するナムコ・スピリッツは、ますます世界に向けて爆進中だ。でも、ここでちょっと一息ついて、40年間をおさらいしてみよう。「え!、これもナムコだったの」と驚くことうけあい。懐かしくて暖かい、遊びの博物館の開場だ。

1955年〜'60年代 ああああ……中村製作所は偉大なり

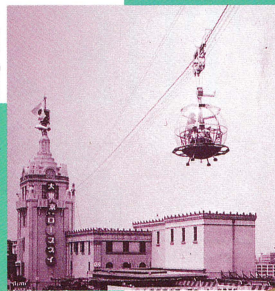
'69年『ドッキングアポロ』
アポロ11号が月面着陸に成功したのは、この年7月10日のことでした。

'68年『バルジ大作戦』
大ヒットした『ペリスコープ』の姉妹機。同名の映画を有名な射的ゲーム。

'67年『飛行塔』
池袋三越の屋上にあったなんてこんなキッチュなゴンドラが、乗ってみた〜い。

'68年『ダンボ木馬』
エレメカの元祖は木馬にあり。
©The Walt Disney Company

'65年『オバQ木馬』
©藤子・小学館
現在は製造されておりません。

'55年ナムコ製第1号の木馬
ナムコはこの2台の木馬からスタートした。

'67年『大東京ロープウェイ』
三越創業300年行事の目玉。日本橋本店の屋上(!?)に設置された。

'68年お城ロボット
お城にお姫さま……。夢が、あるある。

時代を感じさせるほのぼの看板。

モノレールから木馬まで

40年前と言えば、ノアーズ読者のほとんどがまだ生まれていなかったはずだ。そんな昔から、よくぞ今までアミューズメント業界の老舗として…いや長いだけでホメてはいけないか。問題は中身だ。

ナムコは1955年に『有限会社中村製作所』として誕生し、遊園地の企画・運営を行なっていた。最初の事務所は6畳1間。社員は社長を含めた3人だけ。それが、今じゃ世界的なエンターテイメント・カンパニーとなるのだから、世の中って面白い。

第1号店は横浜松屋デパート屋上。主力商品は木馬で、これがナムコの原点だ。子供が乗って、ガタンガタンと揺れ動くやつね。当時のキャッチフレーズは、「モノレールから木馬まで」。モノレールというのは遊園地で最大規模の施設だったことから、"遊戯施設ならまかせろ"って意気込みが伝わってくる。ちなみにキャッチフレーズはその後「お子様の夢を創る」となり、'77年から現在の「遊びをクリエイトする」「遊びは文化である」「アミューズメントからエンターテイメントへ」と変遷する。それにつれて施設の内容もどんどん進化して行くわけだ。人は遊ぶために生まれてきたのを実証していく。

とはいっても、昔は「遊び」はあまりいいことだと思われていなかった。日本は戦後の大変な時期をようやく乗り越えたばかりで、とにかくマジメ一本でやってきたから、遊び心を持つなんて余裕はまだなかったんだろうね。

試行錯誤の末、ついに人々の心をとらえヒットしたのが『ペリスコープ』(潜望鏡)というエレメカゲーム。これは、お金を入れるとシャッターが開く軍艦撃沈ゲーム。的中すると爆発、閃光、沈没の3つの動きが同時に起こる投影技術のたまものだった。

一方、木馬の方も「オバQ」などのキャラクター木馬が登場。デパートの屋上が子供達の遊び場として定着してきた。

'55〜'60s B級NEWS

■'55・11・30　プレロスごっこによる事故多発のため、「プロレス遊びはやめましょう——力道山から子供達へ」が朝日新聞に掲載。——新聞で子供達に呼びかけてくれるなんて、やっぱり力道山はスーパーヒーローだ。

■'58・11・16　東京の江東地区で『電気ゴザ』というインチキ暖房器具が発売され、方々でボヤを起こしていることが分かった。本田消防署で調べたところ、ゴザ2枚の間に細いエナメル線をテープではり付けているだけの粗悪品で「使っているうちに、きっとショートして発火するだろう」というしろものだった。——「カーペット」でなく、「ゴザ」というのがスゴイ。

■'60・3・9　北海道の日高海岸から噴火湾にかけて、機関砲6門によるトド退治が行われる。——今こんなことしたら即座に国際問題だ。

■'62・4・27　プロレスでショック死？　神戸市西灘王子体育館で行われたテーズ、ブラッシー、シャープ組VS力道山、豊登、東郷組のタッグマッチをテレビで観戦していた、京都府の76才の老人が、ブラッシーのかみつきで血だらけになった東郷の表情を見たショックで突然倒れ、心臓マヒで死亡。また、愛知県でも家族と一緒にプロレスを見ていた63才の老人が、そのむごたらしさにショックを受けて倒れ、脳出血で死亡。——合掌

■'69・5・10　子供達の間で酒ブタ遊びが大流行。渋谷の西武百貨店では、酒ブタの無料配布をし、大盛況。——酒ブタ遊びとは一升ビンのフタをひっくり返す単純なゲーム。その後、牛乳ビンのフタでも遊びがあった。

その頃、巷ではこんな事が……。世相DATA

力道山
でっかい外人レスラー相手に、空手チョップを叩きつける度、観客は狂喜。TV視聴率は最高87%もあったという。

オート三輪
こんなキッチュな車が街の中を走り回っていた。

あっ、美川さんだ。

フラフープ
空前のブーム。やりすぎて胃に穴があいたり、腸ねんてんになった人もいるほど。

イカス！日本映画全盛期をかけぬけたヒーロー達。

'77年『シュータウェイ』超ロングセラーのゲーム。

'79年『ギャラクシアン』ポスト・インベーダーの決定版。

'78年『ジービー』ナムコ・オリジナルビデオゲームの第一号。

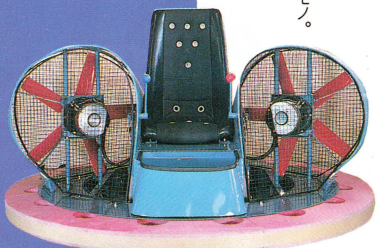
'75年『アンドロイドピエロ』

'70年『サーティスト』ミニコンピュータの算数テストゲームなのである。

'71年『ゼロセン』操縦カンを握ると、気分はもう零戦隼人（当時の人気アニメ）だった。

'78年『サブマリン』潜望鏡からのぞいた海の風景は感動モノ。

'77年『F1マッハ』イスがカウンタックしてる!!

'73年『フォーミュラー・X』タタミ3畳分の大型ドライブシミュレータ。クラッチまである。

'70年『レーサー』ドライブシミュレーションの第2号機。

'72年『エアカー』　エアで前に進むのでエアカーなのである。

『レーサー』から『サブマリン』へ エレメカ全盛

'70年代前半は、ナムコ開発部がエレメカのヒット作を連発。まずドライブ・シミュレーション・ゲームの傑作となった『レーサー』でスリル満点の世界を演出。続いて『フォーミュラー・X』『F―1』と、この分野の先端を独走した。これらは海外でもすごい人気だった。この頃から世界中でナムコのゲームが愛され始めたんだね。『サブマリン』なんか国内2千台に対し、アメリカでも1千台作られている。当時『サブマリン』をこえるのは、『サブマリン』しかない」といわれたほどだ。エレメカも最近ではコンピュータを駆使したものが主流になっているけど、基礎は'70年代に作られた。ドライブ・シミュレーション・ゲームなんて、もはや不滅のアイテムだもんね。'70年代には大阪で万国博覧会も開催され、少しずつだけど日本人の遊びに対するイメージも変わってきた。でも、まだまだナムコは満足していない。

ビデオ・ゲーム時代のあけぼの

さて、いよいよビデオ・ゲームの登場だ。ビデオ・ゲームはアメリカの「アタリ」という会社が作りだしたものなのだけど、その日本支社をナムコが買収。この先どうなるかわからないビデオ・ゲームを"行ける"と踏んだ上での思い切った戦略だ。

ナムコの戦略は正しかった。もし、業績が順調だからとエレメカだけにこだわっていたら今ごろは…。

それはともかく、ビデオ・ゲームの出現は、日本人の遊びのスタイルを根本から変えてしまう衝撃的なものだった。ナムコ第1号機は『ジービー』。そしてまたインベーダーゲームが大流行した。子供の遊び場だったアミューズメント・スペースが、大学生やビジネスマンであふれるようになったのは、この時代からだ。

インベーダー・ゲームでどっと増えたゲームファ

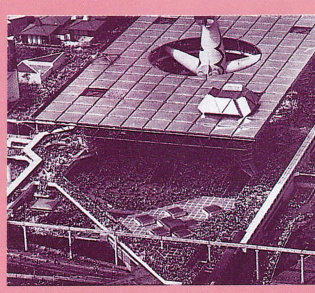
'70s B級NEWS

■'71・1・7　銀座の松阪屋デパート屋上から、若い男がレコードを大書きした帯をロープに結び、突然ぶら下がって降りはじめたが、5階付近でロープが足りなくなり、ハシゴ車で救出された。――まぬけ、と笑うことなかれ。パフォーマンスの先駆者かも。

■'71・7・7　東京日本橋の有名デパートで、カツラを着用してスリをはたらいていた男か、ハゲを見破られ逮捕された。――世にも稀な、なさけない逮捕のされ方。

■'73・6・17　「頼むツチノコ姿を見せろ」。飛鳥時代から全国の山村民に恐れられている幻のヘビ、ツチノコを求めて、和歌山県で23人がコン棒片手にカヤの群生地をくぐった。ツチノコは形が奇形で、生態が分からないため「見ただけでタタリがある」といわれている。――いまだにツチノコは発見されていないが、まだ探し続けている人がいる。脱帽。

■'74・8・29　北大に入りたいばかりに気の弱い大学生を替え玉受験させようと、3畳間に閉じ込めてムリヤリ勉強させていた19才の無職少年が、王子署に暴行傷害の疑いで捕まった。――このアイデアとヤル気を受験勉強に向けたら、合格できたかも。

■'79・7・3　全国に広がる『口裂け女』の噂、恐怖の話題を巻き起こしている。年の頃は30才前後。身長150センチぐらいの中肉中背で白マスク姿。赤いブーツ、白っぽいコートを着ている。通りがかりの子供達に「私、きれいかしら」と聞き、べっこうあめを5本渡すと許してもらえ、「ポマード」と叫んで逃げればよい、と言われている。――この関連性のないストーリー、しかも全国規模。噂を広げたすべての人に敬意を表します。

学生運動
ヘルメットにマスク姿、ゲバ棒で衝突！学生が社会のオピニオンとしてアグレッシブに活動した。

日本万国博覧会（大阪）
入場者数6421万人！「こんちにわ〜こんちにわ〜」のテーマ曲で日本中わきかえった。

スポーツ根性もの全盛期！カルタの『アタックNo.1』、『巨人の星』。

あっ、キャンディーズだ。

1980年代〜現在 コンピュータ時代へ突入だ

スーパーファミコン用ソフト
'93年のヒット作『幽☆遊☆白書』『プライムゴール』'94年『スーパーファミスタ3』

'93年『シアター6』ついにここまできた。画面の中に自分が入る！（ような気分だ）

'93年『コカ・コーラスズカ8アワーズ』 カットインもリアルに楽しめる。

'81年『ボスコニアン』音声合成を装備したビデオゲーム。

'80年『パックマン』世界的な大ヒット作。女の子にも大人気。

'82年『ゼビウス』CG、ストーリー、キャラクターとも、歴史に残る名作。

'81年『ドルアーガの塔』裏ワザという概念を生みだした。

'82年『ポールポジション』従来の常識を越えた美しい画面、迫力の4chサウンドは、順番待ちの行列をつくった。

'87年『ファイナルラップ』通信ボードを搭載。プレイヤー同士の熱い戦いが繰り広げられた。

'89年『ウイニングラン』記念すべきポリゴンゲームの第1号。

93年『リッジレーサー』美しいリアルタイム3次元映像。最強最速のドライブシミュレーション。

ンが次に飛びついたのが、ナムコの『ギャラクシアン』だった。インベーダーのマネだけはしたくないと独自の動きを開発した自信作。カラー画面、スクロールする背景は当時画期的だった。う〜ん、ナムコの意地とプライドが感じられるなあ。

ナムコ神話が生まれた80年代

'80年8月にあの『パックマン』が登場。『パックマン』のあのとぼけた表情は、実は6等分されたピザの一切れを食べたカタチなのだ。『パックマン』はデビューと同時に世界中で記録的なヒットとなり、アメリカでは250社からキャラクター商品が売り出されたという。『パックマン・フィーバー』なるレコードが発売され、全米2位になっちゃうわの大騒ぎ。

一般ファンのハートをがっちりつかむ一方で、マニアたちを熱中させたのが『ゼビウス』である。実現はしなかったものの、あのスピルバーグ監督が映画化したいと申し込んだというエピソードもある。

いつも創造遊戯人

『ポール・ポジション』『ファイナルラップ』などナムコ得意のドライブ路線もハイテク化、大型化が進んだ。CG技法を取り込んだ『リッジレーサー』の映像に酔いしれた人も多いだろう。『シアター6』はインタラクティブ・ムービーとさえいわれている。'83年ファミコンの登場で一気にゲームは市民権を得た。でも、ナムコの原点はアミューズメント・スペースのゲームたち。人と人が遊びを通じてかよい合う、この想いが常に流れている。

また、バーチャル・リアリティだ、マルチメディアだ、と喧しい（かまびすしい）昨今だが、ゲームの世界で双方向性（インタラクティブ）といった面はとっくの昔にやっていたことなんだ。次にナムコが見せてくれる夢は何だろう。ドキドキのマシンとワクワクの空間。私たちの遊びゴコロをくすぐり続けてほしい。

東京ディズニーランド開園

一発分身逆転王。変型合体ロボットの登場。

ルービックスキューブ 大人も子供もまきこんだ、六面体パズルブーム。

がきデカ マジメ会社に「死刑！」。そろそろ笑いも新感覚時代に。

©山上たつひこ／秋田書店

'80s B級NEWS

■'80・4・14　代々木公園で踊っていた『竹の子族』のメンバーが同公園の『のぞきグループ』に襲われ、3人がケガを負う。──せっかくの原宿パフォーマンスだったのに、お気の毒。

■'81・6・6　板橋区の路上で、犬を連れた老人が「犬じじい」とからかわれ、カッとなり、ドライバーで中学2年生の少年を刺した。──からかい1本、けがのもと。

■'81・9・8　日本人で100歳以上の老人は前年より104人増えて1072人となり、最長寿泉重千代さんは116歳で世界一となったと厚生省が発表。泉重千代さんの長生きの秘訣は「毎日たばこを吸うこと」とのこと。──ホッとします（愛煙家一同）。

■'81・9・30　西ドイツ・バーデンバーデンで開催中のIOC総会で、第24回オリンピック開催地がソウルに決定。開催地は名古屋と信じ、深夜までテレビ番組に出演して祝杯を上げるべく待ちかまえていた関係者はガッカリ。お祭さわぎをするつもりだったテレビ局は話す言葉に困り「60億ドルの借金を日本に申し込んでいる国が、巨額を投じてオリンピックをやるとは」とふてくされるアナウンサーまで出る始末。──栄光の陰に涙あり。そういえば、この間のメルボルン決定では、北京が涙してた。

■'84・6・16　頭などを金髪に染め、整形で鼻を高くした上に米軍の服を着て「プリンス・ジョナ・クヒオ」と米空軍大佐を名乗り、「私は英国王室の出だ、結婚しよう」と中年の女性から計4500万円をダマし取っていた男が、詐欺の疑いで逮捕された。この男は取り調べた同署員も本物のアメリカ人と間違えるほどで、さらに余罪があるとみて同署は追究している。──整形を見破るのは、もはや不可能な時代に入っているのだ。

namco AMUSEMENT SPACE

ナムコ・ワンダーシティ

ナムコ・ワンダーパーク相模原

PLAY FIELD PLID'S

テーマは「童心」。ボーリング場やスポーツ施設に併設され、イメージはスポーティ。ここではビリヤード、スポーツゲーム、大型体感マシーンなどが主流だが、なかにはモータースポーツをテーマにドライビングゲームが盛り沢山の店もある。そんな明るいスペースだからヤングアダルトを中心に、カップルでも女性グループでも、わいわい楽しめるはず。ゲームのためにわざわざというんじゃなくて、遊びに来たついでに、プリッズでさらに遊びを追究しちゃおうという次第だ。明るい色使いの内装もポップであります。

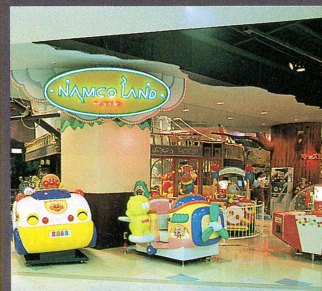
PLABO

友達と街に繰り出せば「よーし、ゲームしようぜ」となるのは自然の成り行き。そんなときにうってつけなのがプラボ。ここに行けばメダルゲームやビデオゲームはもちろん、ピンボールやビリヤードといった〝ひと汗かける〟アイテムも勢揃いしてるから、本格派から初心者まで誰でもOK。さらに専属DJのいる店舗まであったりして、ノリは完全に都会派。大勢で行けば行くほどアツくなる、娯楽の殿堂でゴザイマス。ここでたっぷり遊んだ後は、やっぱりカラオケボックスかショットバーが気分かな。

PLAY CITY CARROT

我こそは腕に自信ありのゲームフリークと自負するマニアが結集する、業界最強のゲームスポットがキャロットだ。中心となるのは、面白いものに超ビンカンに反応する中・高校生たち。巣鴨、高田馬場、新宿のキャロットは別名「ゲームフリークの甲子園」とも言われている。当然ながら店内の雰囲気は極めてホット。日夜真剣勝負の連続。その熱意にこたえるかのように、ナムコは新製品をまずここで公開するし、ファンは全国からやってくる。そう、キャロットは全国のゲームシーンを先取りする先端エリアなのだ。

NAMCOLAND

ゲームはいまや世代を超えた遊びだぞ。ゲーム好きのファミリーだっていっぱいいるんだぞ。というわけで親子連れもウェルカムなのが、ナムコランド。親子が横並びになって座れるミニSLや、エレメカマシンが満載のミニ遊園地だ。親だけ、子供だけ遊ぶんじゃなくて、基本は親子でコミュニケーション。ナムコランドはショッピングセンターなどにあるから、買いもののついでに気楽に行けるのもいいね。ママは買いもの、パパは息子とナムコランド。でもそれじゃママに「私にもゲームで遊ばせて」と文句を言われるかも……。

ナムコ提供、遊びの殿堂

遊びにこだわるナムコだから、遊び場だって楽しくしたい。ひっそり暗いゲームセンターなんてまっぴら。そんなナムコの願いがカタチになったのが、『ナムコランド』『キャロット』『プラボ』『プリッズ』のアミューズメント空間。'90年代のゲーム空間は、まるでラスベガスのような華やかさと、だれでもいつでも行くことができる親しみやすさをもたらした。4つのブランドは、それぞれ特長を持ち、僕らも自分にあったスペースを選ぶことができる。ナムコの発想は、いつでもプレイヤーの立場に立つ。最近では、屋内遊園地の『ナムコ・ワンダーパーク相模原』や食遊一体の『ナムコ・ワンダーシティ』も展開している。

ゲームメーカーとスペース・クリエーターの両面を持つナムコ。なにがなんでも楽しませてやろうとしてくれる。ロケーションのいい都会にあるってのもそうだし、広々としたレイアウトやフロアごとに趣向を凝らしたゲームの配置、清潔なトイレや明るい照明など、隅々まで気が利いている。

世界に飛び出した遊戯場たち

遊び心は世界共通。海外にもアミューズメント・スペースを作ってしまおう!というのは自然な流れ。ナムコで'77年に香港に100%出資の子会社、ナムコ・エンタープライゼスエイシアLTDを設立。まず東南アジアに進出した。第一号店は九龍の『パークイン』。地下1F420坪は、メリーゴーランド、ミニSL、乗物で構成された。その後、シンガポールの八百半、台湾の大統百貨店と快進撃がつづき、今や海外関連会社は13社。アメリカ、ヨーロッパ、中国にまで進出し、世界中のゲームキッズをトリコにしている。

遊びは各国の文化の成熟度と比例しているようだ。健全な娯楽がより広く認められるよう、ナムコは新しい「遊び」を国際的に展開していく。

世界に広がる アミューズメント・ゾーン

WORLD WIDE AMUSEMENT ZONE

ナムコの遊びは世界中に広がっている。それは、ゲームが万国共通の〝遊び心刺激ブツ〟であることの証明。おもしろさに言葉の壁などないのだ。すでにナムコのゲームは、世界のフリーク達に愛されているのだけど、ナムコのアミューズメント・スペースも、どんどん世界中に進出している。

台湾

2大都市、台北と高雄の三越デパートにある『未来遊戯空間』はいつも熱気ムンムン。バイク人気が高い台湾では「8アワーズ」が一番人気。

USA

アメリカでのナムコのアミューズメント施設は、数も質もとにかくビッグ。全米42州になんと326店舗が展開している。ナムコは、ついに本場アメリカで、アミューズメント施設のトップ企業に踊り出た。

中国

93年6月、『上海南夢宮電子遊戯世界』の1号店がオープン。その後、次々に4号店まで出店。中国最大の自由な街にしっかり根をおろした。中国4千年の歴史に参画したのだ。

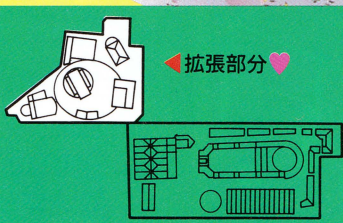
そして1994年7月16日 たまご帝国OPEN

直前情報

▶極秘入手した拡張部分の完成予想図♥

◀拡張部分♥

●サイバーステーションII

設置台数30台の新・アミューズメント空間出現。３方向がガラス張りの明るいゲームゾーンだ。ああ、またここでハマってしまいそうだなあ（100〜500円）

●レストラン施設

新エリアにもちゃんとレストランあり。しっかり食べて飲んで、さらに遊ぶためのリフレッシュ空間でもあるのです。

ワンダーエッグに新エリア

今年の4月、報道関係に配られた1枚の極秘文書が波紋を呼んだ。そう、ナムコ・ワンダーエッグがさらに大きくなる、というアレである。大きくなるばかりでなく、新機種のアミューズメント施設も大量に追加されるという。それだけでもライバルたちは戦々恐々だというのに、その理由がまたふるっている。現在のワンダーエングでは、過熱する一方のファンを収容しきれないからだというのだ。この不況下に、なんという大胆さ。92年のオープン時には50か月のみの試験的運営と言われながら、新エリア登場とは、真実だとすれば大ニュースである。さっそく事の真相を調査することにした。

結論から言えば、ウワサは本当であった。ワンダーエッグは、一気に現在の約1.5倍規模に拡張されるのだ。しかし、言い訳するわけではないが、ナムコ関係者の口は固く、その内容の全貌はいまだ謎めいている。したがってここで伝えることができるのは限られた情報であることを断っておく。

新エリアに投入されるのは7施設。いずれも強力かつ斬新。なかでも新機軸の5施設については人気爆発が容易に予想される充実ぶりだ。ここに簡単な説明を付すが、詳細については7月のオープンと同時に現地に駆けつけることをおすすめする。とにかく、ナムコの勢い、おそるべし。

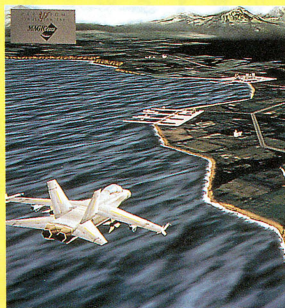
●ファイターキャンプ

作戦指令と訓練を受け、2人乗りカプセル型シミュレーターで敵と戦うスケールの大きさがまず注目されるだろう。せまりくるCGもリアルこのうえなく、カップルの行列は避けられないところだ（1000円）

ⒸMAGIC EDGE

♥極秘入手した設計図面▶

●ドリフトキング

ドリフト走行、スピン走行をこなし、ドライビングテクニックを存分に発揮できる。これぞF１世代待望のマシン。それにしてもドリフトまでとは、うーん頭が下がる（500円）

●ミラクルツアーズ

56人乗りモーションシートで大型スクリーンの迫力映像をバーチャルに楽しめる最先端ビジュアル体験システム。仮想世界への夢が広がる強力アイテム（500円）

●サーカスプラザ

飛んだり跳ねたり回転したり、まるで軽業師のように動きつつ、派手なパフォーマンスを繰り広げる、単純明快なスポーツ感覚が気持ちいい。子供たちはきっと大喜びだ（200円）

●キューザーアリーナ（仮称）

1チーム20名づつに分かれた2チームの参加者が、実際に光線銃を持って戦う、チーム対抗陣取り合戦。勝敗はチームの合計得点だが、もちろん個人成績も出る。これは盛り上がるぞ！（500円）

企画担当者からのメッセージ
開発者インタビュー、見開き
固定画面のゲーム紹介とコテ
コテの３ページ！

ナムコ40周年記念
どこか懐しい『ティンクルピット』のひ・み・つ

We love comical action!!

by 企画担当　こうじ

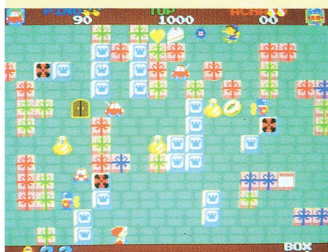
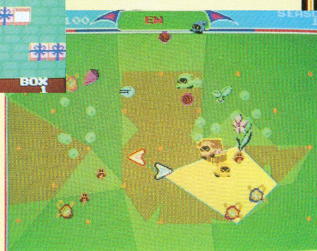
ナムコといえば、その歴史は傑作コミカルゲームで彩られていると言っても過言ではない。僕らはみんな、当時、それがナムコのゲームだとは知らずとも(もしくは知っていて)、夢中になって遊んだものだった。

ナムコの社員の中にも、「あのゲームが好きでナムコに入りました！」てな人がやたらめったら多い。それは『パックマン』であったり、『ディグダグ』であったり『ニューラリーX』『マッピー』『リブルラブル』『トイポップ』etc…。

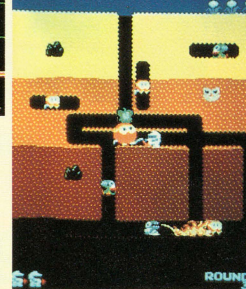
コミカルゲームは良い。非常に良い。なぜなら世界が変だからだ。『パックマン』で、なぜあんなピザの切れ端のような生物が丸い粒々やオバケを食べているんだろう？『マッピー』の館には、なんでいたる所にトランポリンが置いてあるのだろう？『リブルラブル』って何でひもで囲んで敵をやっつける事ができるんだろう？　などとりあえずは思う。だが、熱きゲームプレイヤーは、そこにとまどったりはしない。その不可思議さ、奇妙さの設定とゲーム性に魅了されるのだ。

そうした昔のゲームへの熱き想いを胸に、開発された『ティンクルピット』。

鈴のような姿をした生物を後ろに引き連れて、二等身のキャラクター達が動き回る。ひもを迷路上に張り巡らし、鈴を引き戻して敵を一網打尽。変なルールだ。昔のナムコゲームの匂いがプンプンするぜ。今時、固定画面のコミカルアクション。荒涼たる砂漠に救いのオアシス。こんなゲームはナムコでしか創れない。さあ、君も『ティンクルピット』にチャレンジだ！　ピット、パティ、そしてティンカーボールとともに、ティンカーランドの平和を取り戻してくれ！

●『トイポップ』'86年発売
囚われたおもちゃの仲間を救うため、ピノとアチャの大活躍。敵によって有効な武器に持ちかえるという変わったルール。

●『リブルラブル』'84年発売
リブルとラブルで囲もう、見つけてバシシ。赤く光ったら宝箱、中から妖精こんにちわ…という内容。マニア激賛ゲーム。

●『マッピー』'83年発売
ネズミのおまわりさんマッピーが、トランポリンを使ってキャットチェイス。ネコのミューキーズが可愛いんだな、これが。

●『ディグダグ』'82年発売
主人公ディグダグが穴を掘り掘りモリとポンプで怪獣退治。プーカァ初登場ゲームがこれだ！

●『パックマン』'80年発売
言わずと知れた世界規模の大ヒットゲーム。アメリカでTVアニメにもなったのだ。

ノワーズ独占　『ティンクルピット』開発者インタビュー!!!

Q．作る上でどんな点で苦労しましたか？

A．やはり、一方で『リッジレーサー』のような次世代のゲームがつくられている昨今、どうしても地味っぽく見えてしまうので、いかにして楽しげな画面にできるか、気持ち良い操作感を出せるか、ゲームが面白くなるか、そういった点で随分苦労しました。それにスケジュール的な問題、基板の性能等との闘いが加わって、いろんな事をプログラマーと相談の上、てんびんにかけて完成させました。これまでに何本もゲームを作ってきましたが、今回はいろいろな意味で一番大変でした。

Q．主人公のお尻にスルスルッと鈴が戻って行くというアイディアはどこから？

A．家で掃除をし終えて、掃除機のプラグをボタンでスルスルッと引っ込めた時に「あっ、これゲームのネタに使えるのでは？」と思い付いたのが始まりです。

Q．ゲームの中でここに力を入れたぞ、という箇所は？

A．敵キャラクター達ですか。企画者自らキャラクターデザインのラフをおこしたものも何体かあって、愛着を持っています。ドット絵になかなか納得できず。開発中は随分ビジュアルスタッフをいじめてしまいました。

Q．お気に入りの登場キャラクターは誰ですか？

A．ムーニルというおむつをつけたヘタ頭の坊やが気に入っています。可愛いでしょう？

Q．プーカァやファイガー、パックマン等を出した訳は？

A．昔から、自分のゲームにプーカァをゲスト出演させたいなあという小さな夢があって、最初は彼だけだったんです。それが、作っているうちにこいつが出るならあいつもそいつもという感じで増えていって、気が付いたらナムコ40周年記念ゲームにピッタリだ、という事になっていました。

Q．最後に一言。

A．ゲーム開発ってのは本当に奥が深く、やりがいのある仕事だなあと最近つくづく思います。気がついたら、約３年間で４作ものゲームを作っていました。
こんな仕事をやっていると、良くも悪くも年をとる事を忘れてしまいます。まあ、うまくいかずに枕を涙で濡らす夜もあるけれど、もっともっも精進せねばなあ、と肝に命じて頑張っています。次回作もよろしくお願いします。

	1UPアイテム系	得点アイテム系
ライン・パワーアップ ライン上にショックウェイブが走り、触れた敵をしびれさせて、足止めができる。	**スペシャルフラッグ** プレイヤーが１人増える。スコアが規定値を越えた次のステージで出現。	**ドル袋** 得点アイテム。死なずに取り続けると得点がアップしていく。
ペンギンブリザード ブリザードが吹き荒れ、敵を氷漬けにする。	**パックアタック** 一定時間、主人公がパックマンに変身！敵を食べちゃえ！	**ディグダグロック** 一定時間、無数の岩石が降ってきて、当たった敵をペシャンコにする。

ピット（1P）　ティンカー族の男の子、パティの弟

遊び方

昔懐かしの敵全滅ゲームだ！　Ａボタンを押したまま歩くと、鈴玉がその場に残り、主人公の移動した跡にラインが引かれる。ボタンを放すと鈴玉がライン上を高速で戻ってくる。この時ライン上にいた敵は一網打尽！　Ｂボタンは、アイテムを投げる時に使うのだ。

『ティンクルピット』知って得する秘密情報

1. 主人公は、鈴玉の状態に応じて移動速度が、ごくわずかながら変化する。以下の順序で移動速度が速い。①鈴玉が走っている時　②鈴玉を置いて歩いている時　③鈴玉をお尻につけて歩いている時
2. 敵が最後の１匹になり、「Bye-bye！」と言ってから消えるまでの間、プレイヤーがその敵に触れてもミスにならない。
3. ライン・パワーアップを取ると、その後も一定距離ラインを伸ばすごとにショックウェイブ状態を作ることができる。死ぬまで有効。
4. スペシャルフラッグ、ドル袋、ポップコーンを除く全てのアイテムは、以下のコマンドでキャンセルする（消してしまう）ことができる。
〔コマンド〕アイテム出現中に、レバーをいずれの方向にでも入力しながら、自分が操作中の側のスタートボタンを２回連打する（キャンセル得点：20000Pts.）
5. 面クリアの瞬間に、フィールド上を跳ねていたポップコーンは、ボーナスになる。
１個目…100Pts. 2個目…200Pts. 3個目…400Pts. 4個目以降…700Pts.
6. 各面で、初期配置された全ての敵を「鈴玉１回のランニングでまとめて倒す」と、その瞬間にプレイヤーのいた座標にボーナスフラッグが降ってくる。取るとボーナス点。
7. １面に１個、フィールドのある場所に懐かしのナムコキャラクターが隠されている。出現座標はその時のスコアに関係が…。
8. １クレジットで全面クリアするとエンディングでスタッフからのメッセージが見られるよ。
9. 全面クリアするとネーム登録でカイが見られる。更に、１コインクリア＆ボーナスターゲットを全て パーフェクトで取っているとカイの代わりに…。

敵キャラクター紹介

ティンボット

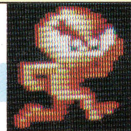
出来損ないのロボットとみんなは言うけれど、レーザーを撃って攻撃してきたり、鈴玉をジャンプで避けたりする強敵。

パーチク

青い帽子、胸にハートのアップリケのお洒落なシティバード？　卵爆弾を生んで攻撃してくる。見かけによらず愛妻家。

ポピーナイト

よろい姿のゴツい奴。１ダメージを与えるとよろいが破壊され、中から「ポピー君」が飛び出してくる。

ポピー君

ポピーナイトの本体。真っ赤な体でシャカシャカと高速移動する変な奴。趣味は温泉巡り。

モンスター

最終ボス面で登場。パックマンのモンスター。アカベー、ピンキー、アオスケ、グズタの４種類がいて全部動きが異なる。

永久パターン防止キャラクター

各ステージでタイムアップになると出現する無敵キャラクター。迷路を無視してプレイヤーを直接狙ってくる。

NAKA-G1号

第４界域クリア後に登場する巨大ボスロボット。超音波弾で床に穴をあけて攻撃してくる。

魔界王子「ダークプリンス」

第８界域クリア後に登場する真のボス。様々な姿に変身して攻撃してくる。いばっているけど本当は寂しがり屋。

アイテム一覧

パワーアップアイテム系

プレイヤー・スピードアップ
主人公の足が速くなる。死ぬまで有効（1段階まで）

鈴玉・スピードアップ
鈴玉の移動が速くなる。死ぬまで有効（2段階まで）

通常攻撃アイテム系

ポップコーン
直接攻撃武器。壁でバウンドして迷路を突き進む。Bボタンで、投げろ！

特殊攻撃アイテム系

トルネード
敵にぶつけて巨大な竜巻を起こし、巻き込んだ敵を全て吹き飛ばす。

ホーリィハレーション
聖なる光で画面上の敵を消滅させる。

ボーナスターゲット

	界域名	ボーナスターゲット	
1	花と緑の界域『フルブルーム』	キノコ	リンゴ
2	おもちゃの界域『トイポップ』	ピノ	アチャ
3	海の界域『エメラルディア』	桜貝	巻き貝
4	お菓子の界域『スィートショップ』	ショートケーキ	デコレーションケーキ
5	宇宙の界域『ギャラオン』	UFO（小）	UFO（大）
6	遺跡の界域『ラジェンダー』	宝石	王冠
7	迷宮城の界域『ラビリス』	空箱	宝箱
8	幻想の界域『ファントマーナ』	石像（小）	石像（大）

パティ（2P） ティンカー族の女の子、ピットのお姉さん

ティンカーボール ティンカーランドの森に住む、鈴のような姿をした不思議な生物

兵隊
『トイポップ』でもザコとして登場していた永遠のザコ野郎。背中のゼンマイが可愛い。でもやっぱりやられ役。

プーカァ
『ディグダグ』からゲスト出演。ナムコの顔的存在（?）。時々怒りだして目変化攻撃で壁を抜けてくるぞ。

ファイガー
やはり『ディグダグ』からゲスト出演。間抜け面が懐かしい。時々止まってガォーッと火を吹く。

ムーニル
ヘタ頭と大きなおむつがトレードマーク。ガラガラを投げたりして、赤ん坊みたいだけど本人は大人のつ・も・り。

クリッパー
頭の後ろにハサミをかかえ、後ろ向きに歩く変な奴。プレイヤーの伸ばしたラインをハサミでちょん切ってしまうのだ。

スティンガー
素早い動きの四足クモ型メカ。こいつの矢印型ビームに触れると転ばされてちょっとの間だけ、動けなくなるので注意。

ポット&パラサイト
ポットが割れて、中から虫（パラサイト）が飛び出してくる！　鈴玉に取り付かれると移動速度が大幅にダウンする。

スパーキー
鈴玉の位置に突如出現、プレイヤーに向かってライン上を走る。鈴玉を戻せば消すことができる。

君はもう体験したか。超美麗・大迫力シーンの数々は、ハイブリッドシューティングを語るにふさわしい。
今回はノワーズ編集室が独自のルートで入手した制圧軍機性能を、ピックアップ。詳しく分析したリストをお届けしよう。

TOP SECRET

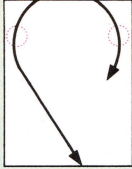
開発コード：ZG　名称：ヴィーゼ・マルダー
【出現ミッション：2、5】

ポイント　：（砲台）400Pts.
（本体）200Pts.
ヒット・ポイント：（砲台）（４）
（本体）（３）
攻撃パターン：回転砲台を回転させ、プレイヤーを狙ってレーザー攻撃を行なう。
一定の時間隔で攻撃を繰り返す。

開発コード：ZJ　名称：シュタールス・メーヴェ
【出現ミッション：2、4、5】

ポイント　：300Pts.
ヒット・ポイント：（４）
攻撃パターン：直進移動になった時点でレーザー攻撃（２発並射、１回攻撃）する。

開発コード：ZK　名称：カルスト・イェーガー
【出現ミッション：3、5】

ポイント　：500Pts.
ヒット・ポイント：（６）
攻撃パターン：停止時点から誘導ミサイルを発射。発射後、機体を翻して離脱するタイプとミサイルを発射しながら離脱するタイプがある。

開発コード：ZX　名称：フリーゲン・リッター（Type①）
【出現ミッション：1、2、3、4、5、6】

ポイント　：300Pts.
ヒット・ポイント：（３）
攻撃パターン：出現時から常にプレイヤーを狙い、一定の時間隔でレーザー攻撃を行なう。

開発コード：ZX＋　名称：フリーゲン・リッター（Type②）
【出現ミッション：1、2、3、4、5、6】

ポイント　：300Pts.
ヒット・ポイント：（３）
攻撃パターン：上記の攻撃の他、離脱時にプレイヤーを狙って体当たり攻撃を行なう。

開発コード：ZA　名称：アドラー（Type①）
【出現ミッション：1、2、3、5、6】

ポイント　：200Pts.
ヒット・ポイント：（１）
攻撃パターン：出現から一定の時間経過後にプレイヤーを狙ってレーザー攻撃を行なう（１回攻撃）。

開発コード：ZB　名称：アドラー（Type②）
【出現ミッション：1、2、3、5、6】

ポイント　：200Pts.
ヒット・ポイント：（１）
攻撃パターン：降下後にレーザー攻撃する（１回攻撃）。

開発コード：ZC　名称：アドラー（Type③）
【出現ミッション：1、6】

ポイント　：200Pts.
ヒット・ポイント：（１）
攻撃パターン：上昇後にレーザー攻撃する（１回攻撃）。

開発コード：ZF　名称：シュツルム・フォーゲル（Type①）
【出現ミッション：2】

ポイント　：300Pts.
ヒット・ポイント：（６）
攻撃パターン：出現から一定の時間経過後にプレイヤーを狙ってレーザー攻撃（２発）を行なう（１回攻撃）。

開発コード：ZF＋　名称：シュツルム・フォーゲル（Type②）
【出現ミッション：2】

ポイント：300Pts.
ヒット・ポイント：（６）
攻撃パターン：出現から一定の時間経過後にプレイヤーを狙ってレーザー攻撃（２発）を行なう（１回攻撃）。

開発コード：XA　名称：ライヒス・ケーニッヒ　【出現ミッション：1】

ポイント　：（本体）　5,000Pts.
（ミサイル・ポッド）600Pts.（×４）
（中距離レーザー砲）1,000Pts.（×２）
（回転砲台）　200Pts.（×３）
ヒット・ポイント：（本体）（32）
（ミサイル・ポッド）（10）
（中距離レーザー砲）（16）
（回転砲台）（10）

攻撃パターン：艦の攻撃装備は３種。
①回転レーザー砲台
プレイヤーを狙って一定の時間隔でレーザー攻撃（２発並射）を行なう。
砲台の回転角は正面±45°内。
②ミサイル・ポッド
一定の時間隔でミサイル（ZE）を排出する。
③中距離レーザー砲
一定の時間隔で中距離レーザーを各２発並射（計４発）発射する。

極秘入手！

あの『F/A（エフ・エー）』チームが贈るシューティングゲーム第2弾

ネビュラスレイ制圧軍機分析リスト

開発コード：MC　名称：ブルム・ベア

【出現ミッション：4】

ポイント　：（本体）　1,500Pts.
　　　　　（ポッド）500Pts.
　　　　　（機雷）　100Pts.
ヒット・ポイント：（本体）　（96）
　　　　　（ポッド）（32）
　　　　　（機雷）　（4）
攻撃パターン：本体中央部からプレイヤーを狙って一定の時間隔でレーザー攻撃（4発連射）を行なう。
また左右脇の機雷ポッドから一定の時間隔で機雷を排出する。

開発コード：MA　名称：シュバウアー・スクレーテ

【出現ミッション：1，2，4，5】

ポイント　：1,000Pts.
ヒット・ポイント：（20）
攻撃パターン：プレイヤーを狙って一定の時間隔でレーザー攻撃（4発連射）を繰り返す。

開発コード：MB　名称：ゼー・ヴォルフ

【出現ミッション：1，3，5】

ポイント　：2,000Pts.
ヒット・ポイント：（24）
攻撃パターン：艦橋下付近からプレイヤーを狙って一定の時間隔でレーザー攻撃（2発連射）を行なう（全艦共通）。また、艦両舷から一定の時間隔で中距離レーザー攻撃（2発並射）を行なうタイプがある。

開発コード：MI　名称：ユピタルス・ブフィール

【出現ミッション：6】

ポイント　：1,500Pts.
ヒット・ポイント：（68）
攻撃パターン：出現～停滞後に一定の時間隔で長距離レーザー攻撃（2回）を行なう。

開発コード：ME　名称：ヤクト・エレファント

【出現ミッション：2】

ポイント　：2,000Pts.
ヒット・ポイント：（40）
攻撃パターン：回転砲台を回転させ、プレイヤーを狙って一定の時間隔でレーザー攻撃（2発連射）を行なう。同時にレーザー攻撃後に誘導ミサイルを砲台両脇から発射（2発同時発射）する。

開発コード：MG　名称：サンド・ワーム

【出現ミッション：4】

ポイント　：1,000Pts.
ヒット・ポイント：（32）
攻撃パターン：体当たりのみ。
ヒットはジャンプ中の最高点でのみ行なわれる（攻撃，ダメージとも）。
ダメージは全身のヒットを加算する形で行なう。

←は飛行ライン
○は敵が攻撃をする位置

ステージ1～6に登場する最終兵器群

その行動パターンと攻撃パターンは残念ながら、明らかにされていない。

ステージ4

開発コード：S4B
名称　：ナース・ホルン

ポイント
（本体）8,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（192）

ステージ1

開発コード：S1B
名称　：マルス・デア・グランツ

ポイント
（本体）12,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（88）

ステージ5

開発コード：S5B
名称　：グロス・ツァウベラー

ポイント
（本体）5,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（512）

ステージ2

開発コード：S2B
名称　：トイフェルス・ケーファー

ポイント
（本体）16,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（128）

ステージ6

開発コード：S6B-D
名称　：ファイン・ゼ・リマ

ポイント
（本体）100,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（384）
開発コード：S6B
名称ルームライヘ・ランツェンの最終攻撃形態。
破壊後は、エクストラ・ステージが用意されている。

ステージ3

開発コード：S3B
名称　：ジーク・スロース

ポイント
（本体）5,000Pts.
ヒット・ポイント
（本体）（192）

ていきたい

薩摩剣八郎（さつまけんぱちろう）

1947年鹿児島県出水市出身。高校卒業後川崎製鉄に入社するも、日活ニューフェイスに合格して1年で退職。'69年専属となるが、会社のロマンポルノ路線転向に伴い三船プロに移籍。'71年『ゴジラ対ヘドラ』のヘドラ役で怪獣映画と出会う。'84年『ゴジラ』以降ゴジラとして5作に出演、〝ゴジラ三代目宗家〟を名乗る。『ゴジラが見た北朝鮮』（ネスコ）、『ゴジラのなかみ』（筑摩書房）の著書もある。

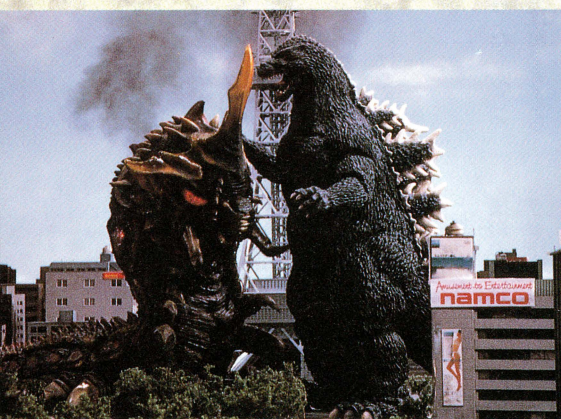
エレメカ・シューティングゲーム『ゴジラウォーズ』大攻略！

プレイヤーは地球防衛軍となり、迫り来るゴジラを光線銃で撃退する（2人協力プレイ可）。的は手（×2）・胸・足（×2）・口の合計6箇所。撃たれた箇所は赤く点滅し、ゴジラが的ごとに4種類のリアクションを行う。「パワーディフェンサーゲート」を突破されたら、ゲーム・オーバー。

攻撃ポイントは、口への攻撃。ここを撃つとゴジラは少し後退する。口は、他の的に当たれば開くので、連携プレイを心掛けよう。また、90秒の制限時間内で1回だけ、ゴジラをスタート地点まで戻すメーサー砲が使用できるので、十分引きつけてから使おう。

ゴジラ俳優
アクターはホモ・ルーデンス　第4回　薩摩剣八郎さん

俺にとってゴジラは「いのち」役者としてこだわり続け

薩摩の"ぼっけもん"と破壊王ゴジラは、意外な共通点で結ばれていた。

▲ゴジラ映画19作目にあたる『ゴジラVSモスラ』('92年公開)。名古屋テレビ塔前でのスチール　©1992 TOHO

▶いざ、ゴジラのスーツメーションの中へ。薩摩さんにもスタッフにも緊張感がみなぎる　©1992 TOHO

'84年の復活以来、オールドファンはもちろん、広い世代を新たなブームに巻き込んだ新『ゴジラ』シリーズ。中でも薩摩さんが演じてきた、「ゴジラらしいゴジラ」の果たした役割は大きい。一貫して「ゴジラとは何か」を追求するその姿勢はまた、"怪獣役者"という存在を、改めて我々に教えてくれた。

折しもナムコでは『ゴジラウォーズ』のリリースという事で、"ゴジラ三代目宗家"に出演をお願いしたところ、「ゴジラのためならやりましょう」と快諾を頂いた。

裕次郎に憧れて映画の世界に飛び込む

—『ゴジラウォーズ』をプレイされての感想はいかがですか?

薩摩 いつも撃たれるほうだから、撃つのはどうもね(笑)。難しいけど慣れれば面白いと思うよ。難しいほうが飽きが来ないしね。このゴジラ、手の動きなんか間違いなく俺だね。すぐわかったよ。

—次回作へのアドバイスはありますか?

薩摩 尻尾を生かしてほしいな。例えば一回転してピシャーンと打ったりとかさあ。尻尾って感情表現には欠かせないものなんだ。尻尾の表情で、ゴジラの動きがもっと生きてくるはずだよ。

—そもそも俳優を目指そうと思ったきっかけは?

薩摩 石原裕次郎さんに憧れていたんだ。慎太郎刈りで足が長くて、ホントに格好よかったなあ。だから川崎製鉄の千葉製鉄所にいた時、新聞で日活のニューフェイス募集の広告を見た瞬間、「これだ!」って思ったね。実は学生の頃一度落ちて諦めかけていたのに、広告を見た途端気持ちがワ〜っと盛り上がってしまったんだ。

—当時の出演作で印象に残っているのは?

薩摩 作品名はもう忘れたけど、高橋英樹さんの『男の紋章』シリーズを撮った松尾昭典監督の作品で、主人公を狙うヒットマンの役がよかったねえ。ほかには本編じゃないけど、日活専属俳優で作っていた劇団に参加させてもらって、八木柊一郎作『竜馬の謎』で演った後藤象二郎役。出演そのものが大抜擢だったし、後にいろんな仕事につながったからね。

—当時の雰囲気はどうでしたか。

薩摩 あの頃の日活の撮影所はとにかく立派で、門をくぐるともうスターになったような気がしたもんだけど、現実には通行人みたいな役ばっかり。でも、日活にはまだ抜擢があったので、いかに目立つかばっかり考えていた。役者ってのは、スクリーンに映ってナンボの世界だろう。だからさ、普段からダボシャツに下駄履いて、4〜5人で隊列を組んで歩いたり、通行人のくせに主役の後ろで、台本にない芝居を勝手に始めたり(笑)。おかげで先輩によくいじめられたよ。

"ぼっけもん"とゴジラの共通点

—'69年から三船プロへ移籍して、時代劇や戦争映画に出てらしたんですね。

薩摩 会社がロマンポルノに路線変更してね。大部屋仲間が主役をやってたけど、残念ながら(笑)俺は出ないで辞めちゃった。三船プロでは、先代松本幸四郎(白鸚)さんの『鬼平犯科帳』をはじめ、TVにも出てたよ。

—その頃、怪獣をどう思ってましたか?

薩摩 正直言ってバカにしてたね。当時の三船プロは、「椿三十郎剣法」でそれまでの殺陣の常識をひっくり返した久世竜先生がいらして、激しい稽古に明け暮れていたからね。段取りよりも迫力を重視して、みんな本気で先

◀『うて!うて!ゴジラ』もお気に入りの薩摩さん。ゴジラの口の中にボールを入れるとカプセルグッズがもらえる

を争って打ちかかるんだ。でも、不思議と大きな怪我はなかったな。

——最初にヘドラの話がきた時は?

薩摩 「東宝の中野監督がお前を名指しだ」って言うんで大喜びで挨拶に行くと、「公害怪獣ヘドラ」の役だって。すぐにも断るつもりでいたよ。でも、三船プロから「ギャラはいいし顔つなぎにもなるから、1本だけでも」と説得されて……。

——出てみたら面白かった?

薩摩 うん、「これはなかなか捨てたもんじゃないな」って(笑)。特撮ってのは頭で考えちゃダメ。常に体で表す世界で、これが自分に合ってたんだと思う。それでいて、ミニチュアを扱う繊細さも必要で、成功したらワッと盛り上がって現場に一体感が生まれる。役者として、すごくかきたてられるものを感じたんだ。

——ゴジラは'84年からですね。ゴジラの役作りは楽しいですか、苦しいですか?

薩摩 ゴジラは、凶暴だけどコセコセしない。そこが自分と近いんじゃないかな。大きさにしても感情にしても、常に行動で表現しなきゃいけないから、自然に体が動くように、気持ちに任せて行動するようにしてるんだ。例えばそうだなあ、ゴジラ用のトレーニングは毎日するけど、それとは別にジョギングしたくなったらその場で始めたり、今日はヤメだと思ったら、ひっくり返っていたり。ただね、撮影の日はその前に野天道場へ行って〝ゴジラ拳法〟なんかして、感情を引きずったまま撮影所に出掛けるんだ。そうやってテンションを高めていかなきゃ、とてもじゃないけど大怪獣の心は表現できないよ。

(薩摩さんは、自宅近くの野原に立木を立て「野天道場」とし、薩摩の古武道示現流の手刀打ち込みや、「ゴジラ拳法」と名づけた手刀打ちなど、独特の鍛練を行っている。)

——トレードマークの鉢巻きもそうですか?

薩摩 これは薩摩藩主島津家の家紋でね。俺は〝ぼっけもん〟(薩摩の言葉で、一途な人の事。いい意味での〝バカ〟だ!」という思いを込めてるんだ。ゴジラも決して尻尾を巻いて逃げたりしないで、ひたすら前進するだろ。このふたつを積極的に結びつけて考えようと思った事もあるよ。

俺の場合、〝日常が遊び〟って感じだな

——今撮影中の作品は、『ヤマトタケル』ですね。

薩摩 神話を題材にした冒険ファンタジーで、ヒットすれば三部作になるらしいよ。俺はヤマタノオロチに入ってるんだけど、こいつがバカでかいの。首が八本もあるし、五体を使って感情で芝居するゴジラと違って、機械のような動きを出すために、レバーや操縦桿で動かしてるんだ。中はまるでコクピット。ボートみたいに向かい合わせで2人入っているんだ。もともと1人用に設計されたんで、俺のほうはレバーの向きが全部逆だし、進行方向に背を向けて歩いているよ。

——それが終わるとまた『ゴジラ』ですか。

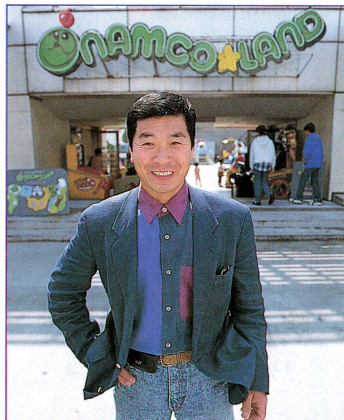
薩摩 そう、休みはお預けだ(笑)。

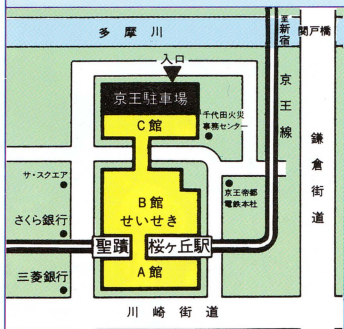
——そんなにお忙しいんじゃ、遊ぶ暇もないですね。

薩摩 遊ぶ? 考えた事もなかったなあ。俺、日常が遊びみたいなもんだからさあ。家族でも何でも、全然神経遣わないし。ただ、撮影の出番待ちやオフの日には、時間があるから演技のことだけじゃなく、いろんな事を考えるけどね。でも、よくやるのは(示現流の)立木打ちかな? 最近は道場の草取りも面白くなってね(笑)。雨が降った翌日には、本当に気持ちよく草が抜けるんだな〜。百姓のドラ息子だからさ、やっぱり土が好きなんだろうね。昔の仲間から電話がきたりすると、田舎の事を思ったりね……。

——では、最後に、『ジュラシック・パーク』のように、最近はCGを使った新しい怪獣の表現が出てきましたが、それに対してスーツメーション(着ぐるみ)特撮はどう対応していくと思いますか?

薩摩 そりゃあ、CGのほうが確かに高技術だろうけど、着ぐるみには手作りのよさがあるよ。ちゃんと役者が演じているっていう意味で、中に入ってる人間の感情が勝負! ゴジラを生かすも殺すも、役者次第なんだよ。そう、俺にとって、ゴジラは「いのち」と言っても言い過ぎじゃない。人間同士のつながりにこだわって感情移入をし、演じ続けていきたいんだ。何作撮っても、やっぱりゴジラの制作現場が大好きってことなんだろうな、俺は。

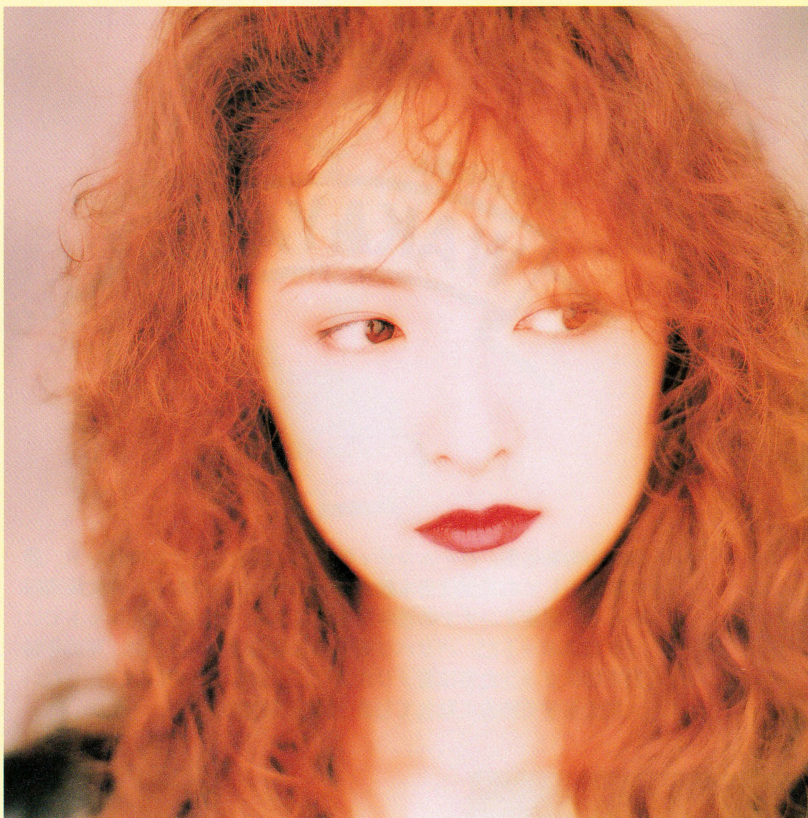
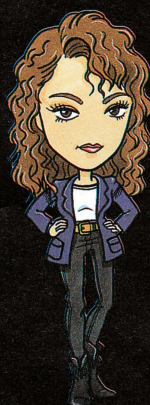
▲新作映画『ヤマトタケル』。今回は2人がかりで巨大ヤマタノオロチを操る。超時空SFアドベンチャーが見もの。7月9日(土)夏休み全国東宝系公開! ©1994 TOHO

聖蹟桜ヶ丘ナムコランド

〒206 東京都多摩市関戸1-10-1
京王聖蹟桜ヶ丘ショッピングセンター
A館7・8階(京王線聖蹟桜ヶ丘駅直結)
☎0423-37-2643
営業時間=10:00〜19:30
7階は水曜定休・8階は年中無休

MUSIC界の冒険者たち

時は現代、
音楽を武器にする冒険者あり。
その者たちの姿と口述をお伝えしよう。

アルバム『MY SELF』

●両手を広げ●あなたに伝えたくて●もう一度愛を…●LITTLE GIRL●ふたりの残したSTORY●SHOT IN THE NIGHT●DRIVE ME CRAZY●痛くなるほど愛して●静かに始まる愛情●涙の時代〜HERE NEVER STAY〜

須藤あきら／¥3000／イースタンゲイル

須藤あきら

AKIRA SUDOU

●PROFILE●

すどう・あきら／1971年11月4日、高知県生まれ。A型。'94・1／26イースタンゲイルより『あなたに伝えたくて』でデビュー。／趣味：Zippo収集、ファミコン。／好きなアーティスト：エクストリーム、ゲイリー・ムーア、クリッシー・スティール、リー・アローン。

1 名前　AKIRA
2 職業　テキ屋
3 経験値　50
4 体力ポイント　70
5 知力ポイント　40
6 運ポイント　95
7 攻撃力ポイント　80
8 必殺ワザ　ガンキリ光線

＊数値は0〜100までで回答

'94年1月26日、「あなたに伝えたくて」でイースタンゲイル第1号アーティストとしてデビューした須藤あきらさん。ハスキーでパワフルなヴォイシングを持った実力派シンガーだ。2月には、ファーストアルバム「MY SELF」をリリース。そこにはタイトル通り、ありのままの彼女自身が詰まっている。今回は、音楽はもちろん幼い頃の話やゲーム歴、恋愛観などを飾らずに語ってくれた。

——デビューした事で変化を感じておるか？

「生活は以前より忙しくなったけれど、まだ直接ファンの人たちと接していないせいか、気分的にはデビュー前とあまり変わりませんね」

——デビュー前に音楽活動は行っていたか？

「バンドを組んでいました。最初はキーボードでそのあと、ヴォーカルに変わりました」

——ということは、曲作りもするわけだな？

「次のアルバムくらいから始めてみようかなと思っているんです」

——ファーストアルバムでは、全作詩を書いておるが、どんな時に浮かぶのじゃ？

「お酒を飲んだときって結構いいフレーズが浮かんでくるんです。夜、浮かんだ言葉やフレーズをメモっておいて、次の日読みかえすんです。なかには、とんでもないことが書いてあったりするから、昼間の冷静な目でチェックして、採用を決めますね」

——なるほど。では、今回のアルバムで一番思い入れの強い曲はなんであろう？

「1曲目の『両手を広げ』かな。一度〝卒業〟をテーマにした曲が書きたかったんです。卒業にもいろいろあると思うんですが、私にとっての最近の卒業は、地元を離れて東京へ出てきたこと。そんな自分の気持ちとダブらせて書いた曲です」

——全体的には、恋愛をテーマにした曲が多いようだな。

「恋愛のプロセスって、いくつになっても、何度やっても刺激的で楽しいものじゃないですか。そういう意味で恋愛は永遠のテーマだと思います」

——ちなみに、汝の好きな異性のタイプは？

「外見よりも、フィーリング重視。どちらかというと、前に出ている人よりも、一歩引いている人に気持ちがいきます」

——歌に目覚めたのはいつ頃かな？

「小学校の高学年の頃からロックを聴くようになって、自分は歌が好きだという事に気づいたんです。それで、本格的にやってみたいと」

——きっかけになったアーティストは？

「〝バウワウ〟というバンド。矢沢永吉さんの歌にも感銘を受けました」

——目標とする者はだれじゃ？

「目標とする人はいません。でも、好きなアーティストはアン・ルイスさんです。彼女の生き方にも憧れています」

——どんな歌を歌っていきたいか。

「誰もが口ずさめるロックを歌っていきたい」

——さて、ゲームの話に移るが、汝が初めてやったゲームは何であったか。

「実家が喫茶店で、ゲーム台があったものだから、幼稚園の頃から、しょっちゅう『インベーダー』や『ギャラクシアン』をやってました。今でもよくゲームセンターへ行きますよ。昨日もシューティングものでエキサイトしてきました。そうそう、クレーンゲームのぬいぐるみがどうしてもとれなくて、くやしがっていたら、お店のスタッフの人が来て、他のゲームで勝負して、勝てばあげるよって言われました。もちろん、ぬいぐるみを手にしましたよ（笑）。」

——最後に今後の予定を聴こう。

「秋にファーストライブをやります。それから2ndアバムを出す予定。今回のアルバムで発見した自分の新しい面を、次作ではより膨らませていきたいと構想を練っている最中です」

プレイスポット紹介
La Guide de Japan

和歌山の新名所、パームシティの2階に誕生したナムコランド。屋内施設としての規模は日本最大で、和歌山からはもちろん大阪南部からも高感度アンテナの若者たちが集まる、今いちばんホットでビッグなスポットだ。バリバリ張り切る森田店長をはじめ、平均年齢21才のスタッフたちは皆ノリがよく、応対もキモチいい。知らない人同士もすぐ仲良くなれてしまう雰囲気の店なのだ。

パームシティは、新しくてキレイ！「週2～3回は来ます。お兄ちゃんも弟もなかなか帰りたがらなくて」と話すお洒落な田中さんご一家。

森田店長をリーダーにスタッフたちが熱唱、熱演する〝ナムコバンド（和歌山編）〟。仕事でもこんな感じで、店長みずからスタッフに混じって店を作っている。

■パームシティ和歌山ナムコランド

和歌山市中野31－1　パームシティ和歌山2階
☎0734-56-2265
営業時間10時～19時（日祝日は20時まで）

目玉は店内5つのゾーンをぐるりとアップダウンしながら走る「ワンダークルーズ」。1周151㍍の空中散歩が楽しめる。まさにミニ遊園地。

吹き抜けになったパームシティの2階に誕生した『5匹のドラゴンが支配する不思議王国＝ナムコ・ワンダーキングダム』。ちょっぴりスリリングなメルヘンの世界にトリップ。

おすすめは『ギャラクシアン³・シアター6』。スペース・ウォーズの世界でエキサイティング！

ビデオゲームを中心にゾーニングした〝サイバーアドベンチャー〟。

もっと過激に！　もっとスリリングに！　人気の「ドリフトキング」。ドリフト走行が体験できるカーレースだ。

La Guide de Japon

和歌山MAP

La Guide de Japon

和歌山

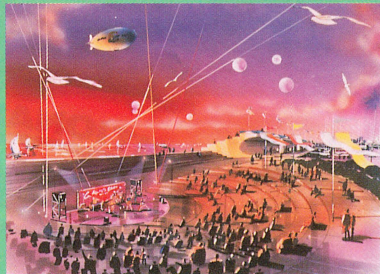
和歌山は万葉人もおすすめのリゾート。紺碧の海に深い山々と森林を持つ〝紀の国〟は、昔から風光明媚な地として万葉人の憧れの地だったのだ。

和歌浦は万葉集にも歌われた景勝地で、海岸沿いの観光遊歩道をウォーキングするもよし、不老橋をはじめ玉津島神社や塩釜神社など、あちこちに歌碑も立っているから、ちょっぴりカルチャーな楽しみ方もできる。

江戸時代は徳川御三家のひとつ、紀州徳川家55万5000石の城下町として花開いた。今も駅に降りると立派なお城がまっ先に目に入る。寺町界隈は昔の雰囲気を残すエリア、また東照宮や養翠園など徳川ゆかりの見どころも多い。

この和歌山に新たなショッピングタウン〝パームシティ〟がオープン。7月にはいよいよ「JAPAN EXPO 世界リゾート博」も和歌山マリーナシティでスタートする。ここは世界中のリゾートを体験できる楽園の島。博覧会の終了後、将来的にはマリンリゾートの機能をかねそなえた町ができあがる予定だ。21世紀にむけた新しいリゾートエリアとして今、ウォーターフロントが活気づいている。

この夏和歌山が面白い。

オーシャンゾーン

アーバンリゾートゾーン

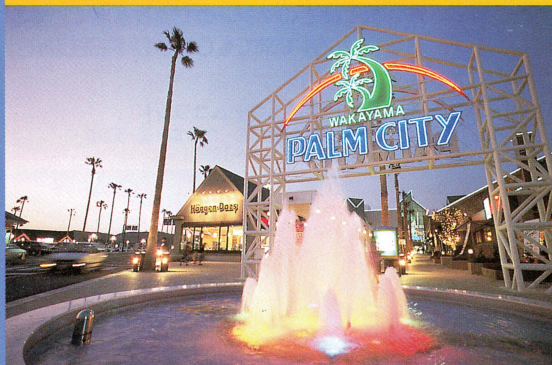
世界リゾート博

7月16日〜9月25日までの約70日間、和歌山で開催されるのが世界リゾート博だ。会場となる和歌山マリーナシティは日本初の人工アイランド。21世紀のリゾート体験をテーマに、世界中からアミューズメント、カーニバル、マリンスポーツ、グルメ、ショッピングなどが大集合。実際に体験できる博覧会だ。地中海の港町をイメージした都市型テーマパークの目玉はシミュレーションシアター、コンピュータグラフィックスの先端技術を駆使したバーチャルリアリティ・ゲーム、まさに21世紀にふさわしい遊びがいっぱいだ。

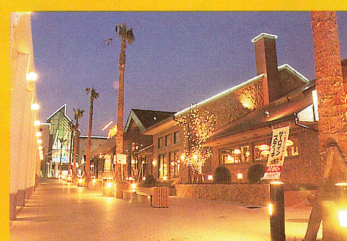
入場料は大人2800円、高校生1700円、小中学生1100円、子供500円

✆0734-33-6131　JR南海駅からシャトルバス、または和歌山港駅からシャトルボートあり。

PALM CITY

南国、和歌山は日本のウエストコースト。昨年11月にオープンしたパームシティはヤシの木がシンボルの、グルメあり専門店ありナムコランドあり、いろんな遊びが楽しめる一大ショッピング・シティだ。スーパー・オークワと80の専門店、12のグルメショップ、ナムコランドやスポーツクラブからなる多目的型。アミューズメント、スポーツ、僕たちの欲張りなマインドを満たしてくれる。全国から注目を集めているおしゃれなショッピングセンターだ。

南近畿最大級の多目的複合ショッピングセンター。駐車場も2300台のスペースを確保。✆0734-56-2000　10時〜19時　無休

5000人規模、日本最大級のスケールを誇るジストスポーツクラブはアスレチック、プール、スマッシュボールなどの施設を完備。

アメリカ生まれのトイザらス。あっと驚くスケールのトイ・ストア。ここでしか手に入らないアメリカ製のおもちゃがずらり。

グルメタウンは夜10時までオープン。ショッピングして遊んだあとの仕上げは、ライト&ポップに美味満喫。

紀州御殿手鞠

和歌山物産観光センター

♪てんてん手鞠、てんてん手鞠の手がそれて♪という唄、実はこれ和歌山のご当地ソング。歌われる手鞠は絹糸を1本1本刺繍したあでやかなもの。かつて政略結婚のため幼くして嫁ぐ姫の嫁入り道具だったとか。姫の気持ちを考えると少々哀れだが、現代に蘇った紀州手鞠はビューティフル！　おみやげに買うなら和歌山県物産観光センターで。✆0734-33-1150　9時〜17時30分　土日祝定休

紀州手鞠は1000円くらいから。

日本を遊ぶ 名物探検隊

強烈！ナレれば癖にナル なれ寿司

おすしのルーツといわれるのが紀州のなれ寿司。このなれ寿司で名を馳せる弥助寿司ののれんをくぐってみた。

「本当に食べるんやな？」という店主の言葉に一瞬ひるんだが、いざトライ。酢を使わずに醗酵させたもので、強烈な匂いが特徴。「だいじょうぶか？　よう食べれるか？」と心配する店主。だが、初心者向きを出してくれたためか、魚の匂いはほとんど感じない。食べ始めるとふたくち、みくちと箸が進むのであった。

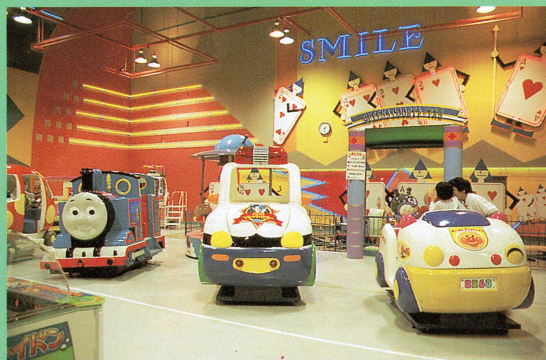
塩に漬けたサバをご飯にのせて、〝アセ〟の葉で包み、1か月から半年ねかす。

年季の入った樽には漬けこまれて醗酵中のなれ寿司がどっさり。

弥助寿司は105年の歴史ある老舗。✆0734-22-4806　11時〜21時30分　水曜定休

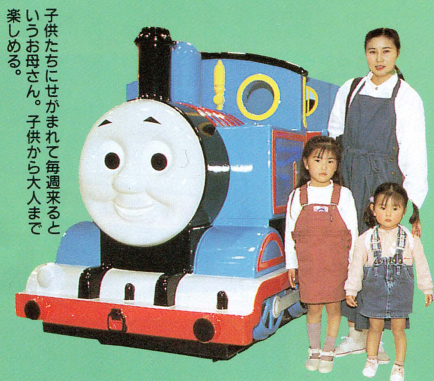
この道一筋、伝統の味を守る3代目の岩崎広一さん。ちなみに『弥助』は、広一さんのおじいさまの名から由来。

黄色味を帯びたご飯。外人さんには「海のチーズ！」と好評だとか。1本1000円。旬は7月だそう。

富山

まるで遊園地みたい！ キッズに人気なのは
キュートな汽車や自動車などの乗り物。

ビデオシアターやカルチャーセンターも備えた情報発信ステーションとして人気のショッピングセンター"アピタ富山店"に、今年3月ナムコランドがオープンした。アピタとはイタリア語のアピス（先端の）と、タスカ（ポケット）の合成語。パステルトーンで統一された店内は夢がいっぱいで、冒険の世界へとイマジネーションがふくらんでいく。ちびっこ向きのマシンの充実度も高く、まるでおとぎの国のような雰囲気。カップルで来てもGOOD FEELING! なぜだか優しくなれるのだ。

■アピタ富山店ナムコランド
富山市上袋100 ☎0764-95-3301
営業時間10時～19時

『ファンタジーランド』に熱中しているいいムードのカップル。彼女が手にしているのはクレーンゲームの景品かな？

子供たちにせがまれて毎週来るというお母さん。子供から大人まで楽しめる。

シュッシュッ、と煙を吐くミニSL機関車に乗って、ご機嫌です。

トランプのオブジェに囲まれたビビッドな感覚の明るい内装が自慢。子供といっしょに無邪気に遊ぶ20～30代のヤングパパ&ママも多い。

人気のビデオゲームがそろっているから、やみつきです。

富山MAP

TOYAMA CITY

富山の中心地は西町、総曲輪、中央通りのアーケードで結ばれた一大ショッピングセンター街。おしゃれな生活雑貨、インポートグッズ、きどらないスタイルのファッション・ショップ、グルメ推薦のレストランなどがひしめいている。

富山のトレンドを探るならこの界隈へ。明るくきれいな西町アーケード。

駅前に登場したファッションビル"マリエとやま"。八尾和紙の店、桂樹舎も入っている。

黒部、立山連峰が背後にそびえるここ富山市は、かつて前田家10万石の城下町だった。富山といえばイメージする、どこか昔懐かしい越中富山の売薬も、江戸時代から続いてきた富山ならではのトラディショナルなビジネスだ。

あまり知られていないが、「荒城の月」の作者、滝廉太郎が少年時代を送ったところでもあり、この唄のモデルとなったのは、実は富山城ではないかともいわれている。

とはいえ古き城下町、富山は今、変わりつつある。ここ2、3年の間に駅前は再開発が行われ、"CIC"や"マリエとやま"など新しいファッションビルも現れた。富山駅より車で約20分の郊外には生活遊園地"アピタ富山"が昨年末にリニューアル・オープンした。ここは時代の先端をゆく情報発信基地を目指した本格的郊外型ショッピングセンターで、ショッピング、レストランなどのショップの他にナムコランドやビデオシアターもある。欲張りな僕たちの要求にしっかり応えてくれるスポットだ。

新しいものを拒まずにどんどん取り入れる気風を持った富山の町は、いまドキドキするほどおもしろい。初夏の風を受けて、新鮮でおいしい富山を遊ぼう!

タコ焼き? 卵焼き? 名物、明石焼き。

中央通りにある喜多川 ☎0764-93-0202はお好み焼きと明石焼きの店。

店員さんもカワイイお嬢さんぞろい

西町アーケードの雑貨屋、シーバース。ナチュラルテイストの小物がグッドです。

名物番外 越中富山の薬売り

子供の頃、家には置き薬があって、薬売りのおじさんが定期的に補充に来ていた。えっ そんなの知らないって? 昭和30年代まで日本のほとんどの家庭がそうだったのだよ。その薬売りは皆、富山の商人だ。なんと江戸時代からこうして各地に散って薬の訪問販売をしていたそうな。シャレっ気のあるネーミングが何ともオカシイ薬のかずかずだ。

富山市民族民芸村にある売薬資料館 ☎0764-33-8270 9時〜16時30分 月祝定休

西町交差点のそばにある老舗、池田屋安兵衛商店。

見事なネーミング。"養命ノーヤク"。

百発百中? "ピストル丸"

「起死回生」とは驚きのコピー

このイタソーな顔が笑える!?

頭痛もすっきり、日本晴れ!

有名な和漢薬"反魂丹"は越中名物のはらぐすり。

日本を遊ぶ 名物探検隊

おいしい富山名物を探すなら、駅の正面に立つ"CIC(CITY in CITYの略)"へ。地下1階のふれあいマーケットは新鮮な富山ならではの海の幸がいっぱい。もと市場だった場所柄、安くてうまいものがそろっている。5階には物産センター富山があって、県内の特産が食から伝統工芸までズラリ勢ぞろい。☎0764-44-7137 10時〜20時

『風の盆』で知られる越中おわらの和紙人形。

グルメの徳川8代将軍吉宗も絶賛した富山の鮎すし、そしてます寿司。駅弁の人気ナンバー1に君臨している。

バタバタ茶? 中国の漢時代に日本に伝来したといわれている。

を狙え!

NEW SHOOT AWAY II-RAPID FIRE

ニューシュータウェイIIで撃ってみたいモノ

ベスト

5

「残高が不足しています」と出たときの
キャッシュカード
それって、ヤツアタリでしょ。

タンスのすきまから出てきた
ゴキブリ
そうそう、でもアレ逃げるの速いゾー。

カラオケでひとり占めする人の
マイク
サビの部分で撃ちたいね。

ゴルゴ13
撃つ前に撃たれちゃう。

Jリーグの
ラッパ
(競技場近くのプロ野球ファンより)
ラッパじゃなくって、チアホーンでは?

ニューシュータウェイII
ラピッド・ファイヤー

本能が目覚める瞬間を体験しよう

「お手持ちの銃とおもちゃ券を取り替えます」

少し前のことになるが、アメリカのある州でこんな発表があった。結果は好評で、役所には銃を持ち込む人がぞくぞくと訪れてきた。それで取り替えたのが、おもちゃの銃だった、っていうのは冗談だが、銃社会の国・アメリカらしいニュースだ。

ところで、クレイ射撃が生まれたのは18世紀のイギリス。はじめはかごからハトを放ってそれを撃つ貴族の競技だった。的にされるハトもたまったもんじゃない。案の定、人道的に非難されて国外追放の憂き目にあった。アメリカに上陸した同競技は、19世紀の終りごろハトの替わりに粘土を焼いた皿、つまりクレイを使い始めた。トラップから打ち出されるクレイを散弾銃で撃つ今の形になったのだ。

『ニューシュータウェイII』は、クレイ射撃の真髄を堪能できるシューティングゲーム。能書きはともかくまずは本格的なショットガンを手にする。初めての人にも無理なく構えられる重さだ。目の前の大スクリーンには、五感にうれしい抜けるような空と青く広がる樹木の風景。銃と利き目を一直線にして構える。手のひらが、かすかに汗ばんでくるのがわかる。深呼吸がひとつ必要だ。シュッといった感じでクレイが打ち出された時、獲物をねらって神経を一点に集中させている自分の存在を意識する。

ここではたと気づいた。――これって、自分の中に眠っていた「人間の本能」では?――自然界で生きていくための本能。退化して眠っていた本能が目覚める瞬間を体験しているのだ。贅肉をそぎ落とされたような気持ちになって銃を置いた。

DATA

- ターゲットは時間とともに減少していく。高得点をマークするには、早目早目にヒットしていくことがコツ。
- 2つのターゲットを一発の散弾でヒットするとターゲットポイント×2倍が得点として加算される。

景品

入れてほしいもの ベスト5

札束
血マナコになりそう。

志望校の合格通知
これが試験なら大歓迎だ。

活きたウナギ
(名人より)
このテクニックは見モノだ。

恋の片道切符
ウン、燃えそうだ。

コブラとマングース
負けそうな方をピックアップ?

ニュー スウィートファクトリー

夢をつかむ(!?)クレーンゲーム

ドスン! という快い音がして、景品のぬいぐるみが手元に転がり落ちてきた。やった。ああ、この快感。少しオーバーかもしれないが、クレーンゲームのこの感覚は、何か希望の夢がかなった時のそれとよく似ている。

ぬいぐるみを手にした時、25年以上も前の、デパートの屋上にいる自分を思い出していた。僕が一番好きだったのはクレーンゲーム。たいていは屋上の片隅にあって、決して主役にはなれないゲームだった。景品にしても赤や黄色のセロファン紙に包まれたラムネがほとんどで、ガムやチョコレートなどの高級品(?)は、めったに取れるものではなかった。いつかあのガムやチョコレートを取ってやる!それが僕の夢となっていた。

ある日僕は幸運にもガムを取ることができた。うれしくてみんなに自慢してまわった。たかがガムだとか、これひとつ取るのにいくらお金を使ったとかは問題ではなかった。僕にとっては夢をつかんだ証なのだから。

時は流れた。そこは、アミューズメント・センターと名を変え、入っても不良だなんて呼ばれなくなった。しかも堂々と主役をはっている。そこにはガラスの中の景品めがけて夢中になる、大勢の若者たちが群がっている。

25年たってもガラスの中はやはり夢の世界なのだ。やればやるほど思いがつのり、夢となり、やがてそれを手に入れる。クレーンゲームには、そんな、夢を手に入れるといった世界が凝縮されている。

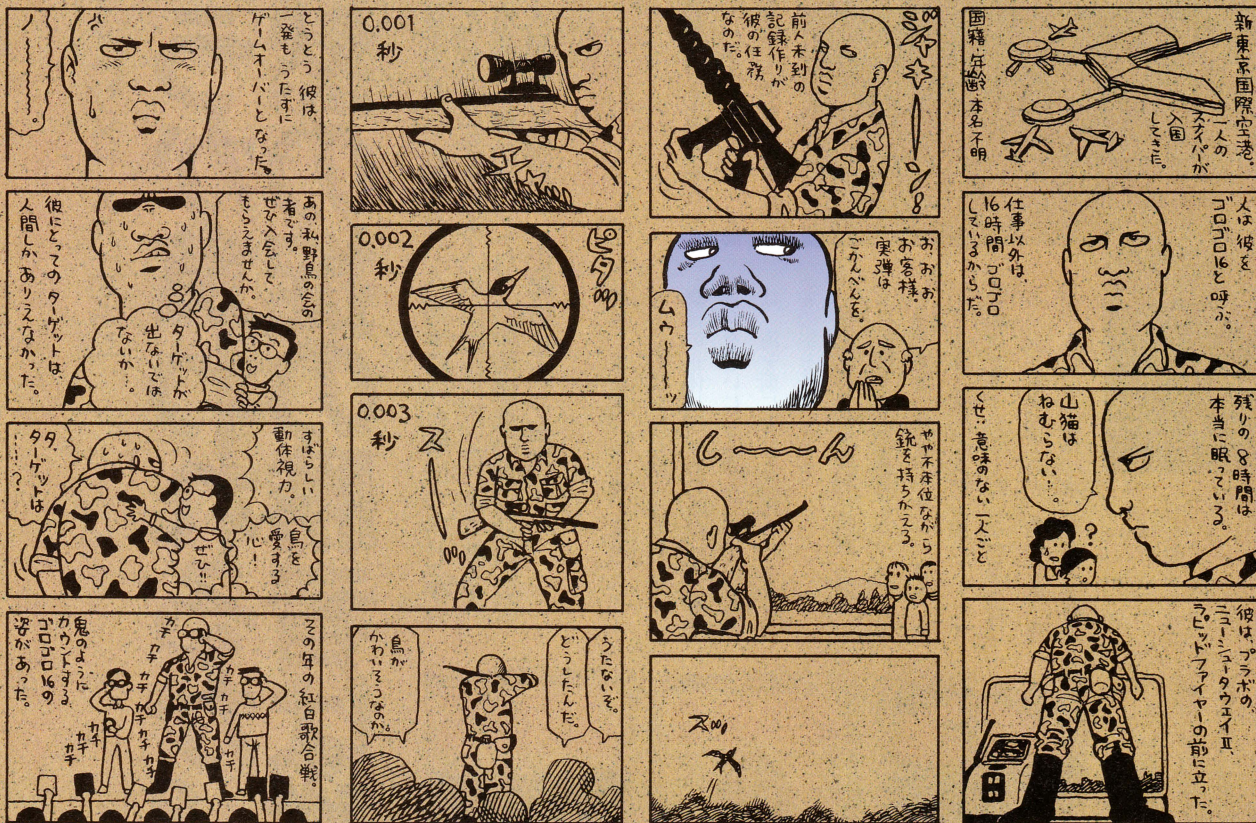
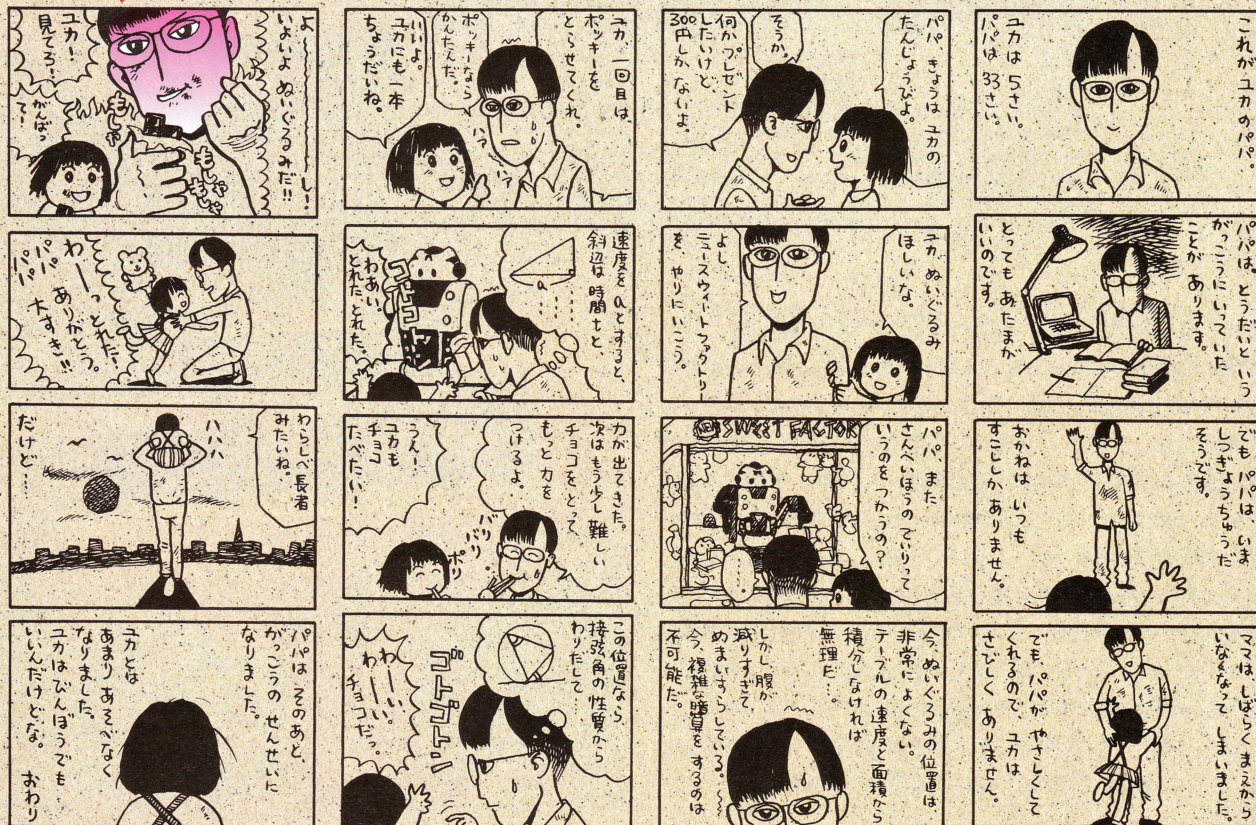
DATA

- ダブルターンテーブル仕様で、2人同時プレイができる。
- 景品の大きさに自由度がある設計なので、景品のバリエーションが豊富。

プラボ英雄烈伝⑤

そでふりあうも多生の縁
スナイパーゴロゴロ16

プラボ英雄烈伝⑥

新製品

ゲームはインタラクティブムービー

VOL.3 ［サメサメパニック］

食うか食われるか。自然の掟の勝者は誰

知っているようなつもりでも、人間は意外と海について知らないものだ。気楽に足を踏み入れるのはいいが、よく考えればそこは水凄系生物のテリトリー。弱肉強食の掟に従い生きる生物と人間の、壮絶な戦いの勝者はどっちだ!?

『ジョーズ』のワンシーン。ジョーズに樽を結んだモリを打ち込み（下）、浮かび上がったところをたぐり寄せる（上）。しかし相手はまだまいらない。

「食う」本能で人間を襲うジョーズ

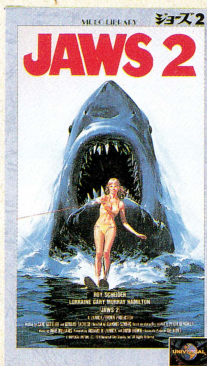
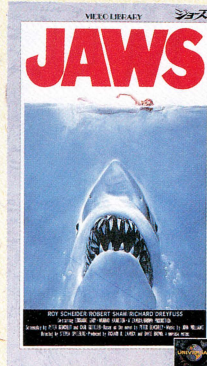
地球の表面積のおよそ70％を占める、青い海。そこには大いなるロマンも秘められているが、人間を脅かす恐怖も同居している。もし船が沈没したら？　もしこの広い海に放り出されたら？　恐怖の正体は、いろいろだ。中でも直接命を奪いにくる恐ろしい水凄系生物は、海を前にした人間の心に大きな不安の影を投げかける。

その最たる存在が、映画『ジョーズ』シリーズで大暴れしたサメである。イタチザメ、ホオジロザメ、彼らにとって、海に入った人間を腹のたしにするのはたやすいことだ。なぜなら海は彼らの生活の場であり、自由に動く事ができる。人間は、水に落ちた虫のように、バタバタもがくことしかできない。

そして恐ろしい事に、彼らには感情がない。『ジョーズ』に登場した海洋学者、フーパーは言う。

「敵は完全な食う機械だよ」

本能にインプットされた、食うというプログラムを純粋に遂行するジョーズ。しかし人間もわが身と利益を守るため、

ジョーズ3
JAWS3
●'83米国作品●出演／デニス・クエイド、ベス・アームストロング、ルイス・ゴセットJr. 他●発売／CIC・ビクタービデオ
●定価／3,800円（税込）

ジョーズ2
JAWS2
●'78米国作品●出演／ロイ・シャイダー、ロレイン・ゲイリー、マーレー・ハミルトン他●発売／CIC・ビクタービデオ
●定価／3,800円（税込）

ジョーズ
JAWS
●'75米国作品●出演／ロバート・ショウ、リチャード・ドレイファス、ロイ・シャイダー他●発売／CIC・ビクタービデオ
●定価／3,800円（税込）

サメとの戦いがアーケードで待つ

カリブの海にはカヌーに乗ったサメ漁師がいると聞く。狙うのは体長50〜70cmの子供のサメだが、これがあなどれないほど凶暴だ。油断していると腕に噛みつき、もいでいくぐらいは平気でやる。漁師は噛みつかれないように注意しながら、サメの頭を棍棒でガンガン殴り、獲物にするのだ。『ジョーズ』をはじめ、サメと人間の食い合いは止まるところを知らないようだ。気軽に立ち寄ったゲームセンターでも、激しいサメとの戦いが待っていると知ったら、あなたは驚くだろうか、それとも喜ぶだろうか。ここでは本物のサメとはほど遠い、プラスチックのサメがあなたのお相手。用意されたハンマーで、次々襲いかかるサメをたたいて引っ込ませれば、あなたの勝ちだ。通信機能で友達とサメ退治の腕を競うこともできるし、にっくきサメをバキバキたたけばストレス解消にもなる。命を落とすことはないにしても、この楽しさにサイフの中身が危なくなるかも!?

対抗する手段を次々と発見する。『ジョーズ』では圧搾酸素のボンベを口の中に叩き込み、銃で打ち抜き破裂させ倒した。『ジョーズ2』では高圧線を噛ませ、『ジョーズ3』では手榴弾を爆破させ、ジョーズを退治する。

この戦いに勝者はいるのだろうか。最後にサメは海の藻屑と消えるが、死ぬ前に子孫を残したかもしれない。それなら人間が海に入らないと神に誓わない限り、また悲劇が繰り返される可能性は大いにある。弱肉強食、自然の掟に従い生きる彼らを押さえ付けられるのは力のみ。この終りのない戦いで、いつまで人間は一時的な勝者を気取れるだろうか。

青年たちのヨットが襲われる『ジョーズ2』。

『ジョーズ3』の舞台はシー・パーク。浜で遊ぶ客を急いで陸に上げる主人公、マイク。

水淒系生物に対するさまざまな恐怖の形

水淒系生物への恐怖の基本は、相手が有利というところにある。体の仕組みがすでに自在に水中で動けるようになっており、それに対して人間は足ひれをつけようがボンベを背負おうが、彼ら以上に敏速に行動することは不可能だ。「待て」と言われて待つような相手ではないことは承知の通り。人形のような目を光らせ、無言で近づく相手を見てパニック状態に陥ることも多い。

どうも人間と水淒系生物は、相入れない存在のようだ。しかし'54年に制作された『大アマゾンの半魚人』のように、架空の存在半魚人に倒錯的エロチシズムを求めた異色作もある。モノクロ作品だが、それが想像力と恐怖をかきたてる材料でもある。

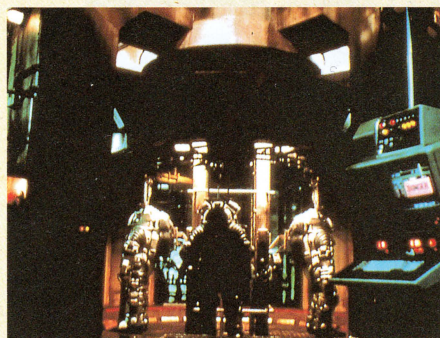
大アマゾンの半魚人
CREATURE FORM THE BLACK LAGOON
●'54米国作品●出演／ジュリア・アダムス、リチャード・カールソン、リチャード・デニング他●発売／CIC・ビクタービデオ●定価／9,200円（税別）

得体の知れない不気味さが半魚人の特徴。

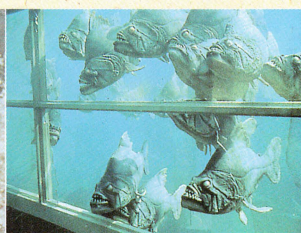
近未来の海底を描いた『リバイアサン』は、遺伝子実験で生まれた怪物が海底四千八百メートルの採掘基地で次々と隊員を襲うというもの。恐怖の原因を人間側が作り出した。皮肉なストーリーが光る。密閉された空間、深海の水圧が、さらに恐怖を高める要素となっている。

リバイアサン
LEVIATHAN
●'89米国作品●出演／ピーター・ウェラー、メグ・フォスター他●発売／松竹株式会社●定価／3,800円（税別）

近代的な装備で立ち向う採掘基地隊員だが…？

有無を言わせず襲いかかる魚といえば『ピラニア』だ。鋭い牙と頑丈な顎は、一度見たら夢に出てくるかと思われるほど迫力がある。ペットとして水槽で飼っている人も多いが、映画に登場するのはある科学者が作り出した特殊なスーパーピラニアだ。『ジョーズ』の後に作られた作品で、水面にわき上がる血、被害者の苦悶の表情などがうまくとらえられている。しかしもとが小さなピラニアだけに、『ジョーズ』に比べると迫力の面で劣るかもしれない。

イルカ、シャチなど水の中に生きる生物と、人間の友情を描いた心温まる作品も探せばないわけではない。だがここでよく考えてみよう。相手が襲いかかってこないからといって、芸を思い通りにしこむことができたからといって、それを果たして友情と呼べるのか。相手の可愛げな態度に心を委ね、エゴイスティックな安心に浸っているだけではないのか。海は陸と同じように、強いものが生き残り、弱いものが食われる世界である。それが自然の真の姿だ。

もし、これから海水浴にいくとか、ちょっとした船旅を楽しむ予定があるなら、気をつけたほうがいい。水の中でもがいているあなたの後ろから、黒くピンと立った背びれが、もの凄いスピードで近づいてきて……。

ピラニア
PIRANHA
●'78米国作品●出演／ケビン・マッカーシー、ヘザー・メンジーズ、ブラッドフォード・ディルマン他●発売／タイムワーナー●定価／13,900円（税別）

人の手で作り出されたスーパーピラニア（上）が行楽客に容赦なく襲いかかる。（下）。

開幕戦で見事優勝を飾ったシューマッハ(ベネトン)。

開幕戦3位でフェラーリ復活の狼煙を上げたアレジ。

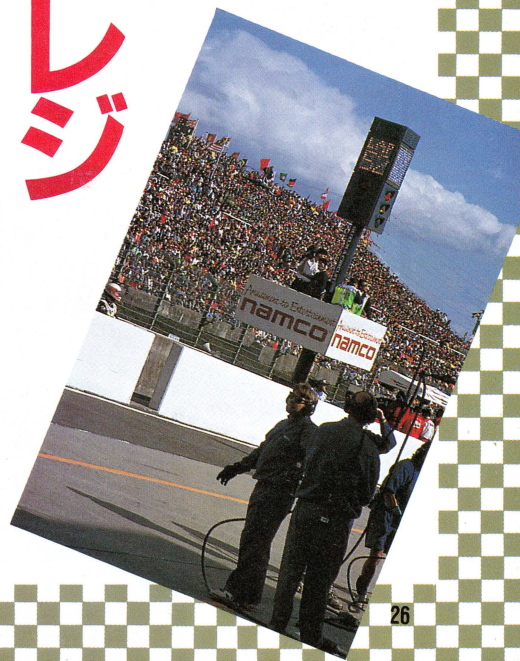
いよいよ開幕した'94年F1GP 最大の注目株はシューマッハ&アレジ

ドライバーの顔ぶれも大幅に変わって開幕したF1GP
非力と言われるV8で開幕戦を制したシューマッハと
復活フェラーリの若きエース、アレジに注目だ

ようやく、まさに待ちに待ったという感じで開幕した'94年F1GP。アクティブサスペンションやトラクション・コントロール、アンチロック・ブレーキといった、いわゆる"ハイテク装備"が禁止された今シーズンは、昨年まで圧倒的な優位を誇ったウイリアムズに対してマクラーレンやベネトン、フェラーリといったマシンがより競争力を増したことが最大の特徴。実際、開幕のブラジルでは、今は亡きアイルトン・セナ/ウイリアムズとバトルを展開した末に、非力と言われるV8エンジンを搭載したベネトンを駆るミハエル・シューマッハが見事な優勝を飾っている。

このシューマッハ、10年に1人の逸材と呼ばれ、'91年シーズン半ばのベルギーGPでF1GPにデビューを果たしたが、いきなり予選7位（決勝はマシントラブルでリタイア）、続くイタリアGPで5位入賞と、輝かしい記録を残している。そして1年後の92年ベルギーGPで見事初優勝を飾り、93年シーズンには押しも押されぬトップコンテンダーの1人として自他ともに認める存在となっていた。

一方、名門フェラーリの若きエース、ジャン・アレジからも、今年は目が放

Photo by M. W. C. T. ／MILDSEVEN FITEAM OFFICE

FINAL LAP R

周りの景色まで見事に再現され、リアル感は最高！

4チームの中から、好きなチームを選ぼう。

87年に登場した『ファイナルラップ』（以下F・L）が90年の『F・L2』、92年の『F・L3』を経て、今年『F・LR』に進化した。ディスプレイも新しくなり、トップを走るマシンのゼッケンプレートが点滅するなどアイキャッチも抜群な『F・LR』。コースはブラジル、ドイツ、ハンガリー、ベルギーの4種類が設定されている。開幕戦のブラジルはもう終了したが、7月末から8月に掛けて開催されるドイツ、ハンガリー、ベルギーは、まさにこれからが“旬”。シーズンの行方を占う夏の勝負所を、先取りして楽しもう！

1人〜4人でコースを選ぶことになるが、お目当ては、“真夏の高速3連戦”の締括りとなるドイツGP。3次元モデリングによるリアルなマシンだけでなく新PCB“システムFL”による美しい画像は、舞台となるホッケンハイムのコースサイドまで忠実に再現しているから、リアル感はもう最高だ。もちろん、『F・L3』で好評だった通信機能も搭載されているから、ライバル達とのバトルだって充分に楽しめるようになっている。

スタートするとすぐに1コーナーが近付いてくる。スタートダッシュでトップにでたなら、コース図横にあるバックミラーで後続のマシンを確認し、コーナーのクリッピングポイントを目指すのがセオリー。もしライバルに遅れを取ったとしても、ここはあまり無理をせず、着実に走る事。レースは長いのだから。

1コーナーを立ち上がったら長いストレート。ここはもうアクセル全開。3つあるシケインへのアプローチ区間は絶好のパッシングポイントとなる。注意したいのはコース終盤のインフィールド。はやる気持ちでアクセルを開け過ぎるとスピンに繋がる。まるで'92年のパトレーゼのように…。これほど『F・LR』はリアル性がタップリなのだ。

しばらくお待ち下さい。

戦いの舞台としては開幕戦のブラジルからドイツ、ハンガリー、ベルギーが選べる。もちろんお薦めはシリーズのヤマ場、ドイツGPだ。

通信機能を使って4人でバトルも可能となっている。はたして、ウィナーは誰だ！

Licensed by Foca to Fuji Television

せない。'89年のフランスGPでデビュー戦4位入賞、2シーズン目の'90年は、開幕戦のアメリカGPで非力なティレルでマクラーレン・ホンダのセナを相手にトップ争いを演じた末の2位入賞と、こちらも華々しい新人時代を経験したものの'91年にフェラーリに移籍して後は昨年のイタリアGPでの2位がベストポジションと、不調をかこってきた。しかしニューマシンが高いポテンシャルを持っていることは開幕戦での3位入賞からも明らか。

シューマッハ&アレジ。今シーズンのF1GPは、若い2人のアグレッシブな走りに注目だ。

幽☆遊☆白書2

格闘の章

気迫のこもったビジュアルバトルでプレイヤーをうならせた、『幽☆遊☆白書』が大変身！続編となるこの『2』は、等身大の幽助たちが拳と霊撃で戦いを繰り広げた本格格闘アクションゲームだ。

気合いを感じる、鼓動を感じる！ 新たなバトルシステムで『幽☆遊☆白書』カムバック！

幽助たちが、華麗なアニメーションで見事なバトルを見せてくれた、前作『幽☆遊☆白書』。ボタンの組み合わせで簡単に技が出せ、原作のファンもアニメのファンも大満足のゲームだった。

しかしこの『幽☆遊☆白書2』は、格闘アクションの醍醐味をさらに追求。ライバルとの戦いをメインに展開するストーリーの中で、幽助たちが体験した緊張感や焦燥、そして勝利の喜びを、そのままプレイヤーの心に伝える本格システムでゲームは生まれ変わった。

どんな格闘技にも言えることだが、戦う上で重要なのは、まず相手との間合い。相手がどんな位置にいるか、それに対してこちらはどんな攻撃を繰り出せばいいのか。自分の持つ攻撃法の中から最良の攻撃を決定するのは容易ではない。負け知らずの強者を前にした幽助たちにとって、その判断を間違えることは敗北を意味する。

例えば相手との間合いが離れているとする。霊丸を撃ったとしても、避けられればこちらにスキができてしまう。

幽助得意の霊丸発射！

病院の屋上で、蔵馬を相手に霊丸を打ち出す幽助。間合いに余裕があれば、これで相手を牽制することができる。防御に入った相手をどう攻めるか、攻撃の主導権を握れ。

それならスライディングで攻撃しつつ間合いを詰めるか？ もしプレイヤーであるあなたが、ゲーム画面の中の幽助を操りながらそんなふうに迷うとしたら、それはあなたが幽助と一体になって戦っている証拠だ。自分と同じ、あるいはそれ以上の実力を持つライバルを前にして、あなたの心も緊張し、焦り、躍動する。勝てば空に向かって叫びたいほどの喜びに包まれるだろうし、負ければ切れた口の中に血の味がにじんでくるだろう。

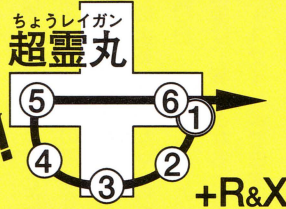
ここで断言してしまおう。『幽☆遊☆白書2』は、前作以上に幽助になりきれる格闘アクションゲームだと。戦いの中で揺れる感情を表現しきっているのはもちろん、そう言いきれる理由がもうひとつある。それは原作に登場したそれぞれの技を、ゲームの中に再現していること。幽助の切り札超霊丸、桑原気合いの巨大霊気棒、飛影が苦しみのすえに得た邪王炎殺黒龍波などが登場する。しかしこれらの超必殺技は、ピンチに陥った時のみ使用可能。使いどころが大切なのは言うまでもない。

ゲームの中の自分である幽助が泣くか、笑うか。運命はあなた自身が握っているのである。

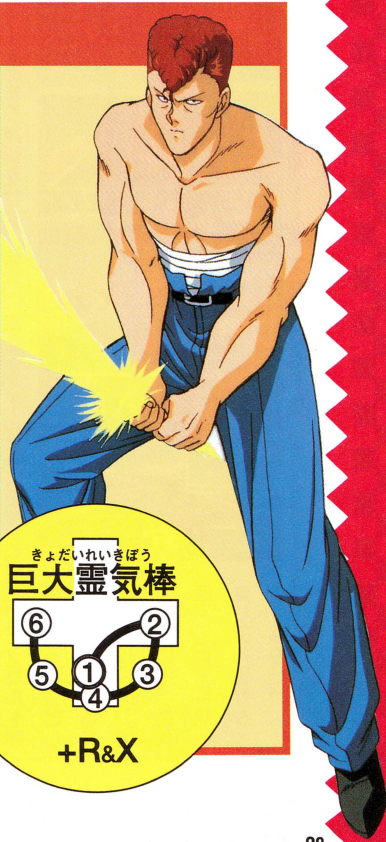
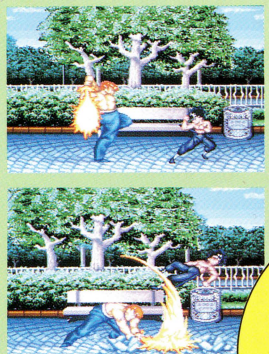
霊撃だけが攻撃じゃない

桑原相手にバックドロップ！ 接近戦では霊撃より、防御できない投げ技が有利だ。間合いによって攻撃パターンを変えるのが、原作の幽助のように壮快に勝つポイント。

浦飯幽助

霊界探偵として働くことを条件に生き返った、このゲームの主人公。霊気を飛ばす霊丸、霊丸を広範囲に打ち出すショットガンが主な武器。バックドロップなど接近攻撃も持つ、最もバランスのとれたキャラクターだ。超必殺技の超霊丸は、触れたすべてのものを破壊するほどのパワーがある。

桑原和真

幽助の永遠のライバル。打たれ強く、多少のダメージを受けても気合いで切り返す熱血派。幽助とは違い、霊気を剣のようにした霊剣を扱う。霊丸を打ち返す首位打者剣は、幽助にとっては警戒すべき技だ。超必殺技の巨大霊気棒は、太い霊剣で相手をたたきつぶすという乱暴ながら威力のある技。

飛影

邪眼と呼ばれる特殊な力を持つ。元は盗賊であったが、幽助と出会ってからは自分の力を高めることに心血を注ぐように。素早さを生かした攻撃を得意とする。超必殺技は、右腕に宿らせた黒龍で相手を焼き尽くす邪王炎殺黒龍波。

邪王炎殺黒龍波（じゃおうえんさつこくりゅうは）

⑤⑥①④③② +R&X

3つのモードで幽助たちのパワーが炸裂

●ストーリーモード

幽助が霊界探偵として生き返るシーンからスタート。ライバル桑原や蔵馬、飛影らと戦い、勝てば仲間として次の戦いに参加させることができる。勝利のたび新しい技を覚えていく。

●バトルモード

コンピュータか2プレイヤーを相手とし、勝敗を争うモード。3本勝負で2本先取したほうが勝ち。これとは別に、コンピュータを相手に勝ち抜き戦を行う大武術会モードもある。

●トレーニングモード

このモードには勝ち負けはない。好きなキャラクターを選択し、満足するまで技の練習ができるモードだ。キャラクター選択画面でもプレイ中でも、必殺技のコマンド表を呼び出せる親切設計。

腕に自信のある人もない人も。自分の遊び方で幽遊キャラになりきれ

幽助たちが活躍するモードはいろいろあるが、アクションが苦手ですぐ幽助がやられてしまい、悲しい思いをすることもある。そんな時はあせらずに、トレーニングモードでまず操作に慣れよう。ここでは両者とも体力が無限に設定されていて、どんなに攻撃しあってもやられることはない。ボタンひとつでプレイ中にコマンド表を確認できる親切設計で、基本技から必殺技まで、心ゆくまで練習できる。

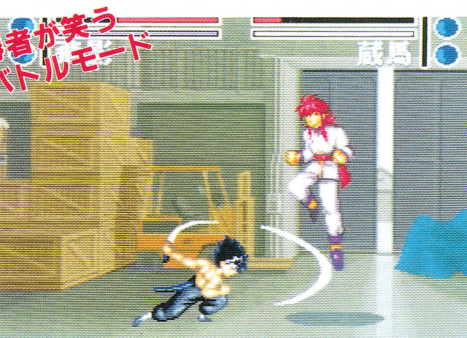
操作に慣れたら、次はストーリーモードに挑戦だ。倒した相手が仲間になっていき、技も簡単なものから順に習得していく。初めから気負って戦う必要がないので、気楽に臨める。ただし進むにつれ、敵が手強くなっていくので油断は禁物だ。

最後はいよいよ対戦モードにチャレンジ。友達と腕を競い合っているうちに、幽助と酎のように友情が芽生えるかも!?

蔵馬

元は古代の宝物専門に盗みを働いていた妖狐。人間と同化し、多少力は衰えたものの、徐々に力を取り戻しつつある。魔界植物の力を借りた薔薇棘鞭刃が主な技。鞭をのばし、中距離から先制できる利点がある。超必殺技は、魔界植物を召喚し戦わせることができる妖狐変化だ。

妖狐変化（ようこへんげ）

①②⑥③④⑤ +R&A

勝者が笑うバトルモード

好きな対戦相手と好きなキャラクターで腕を競えるバトルモード。コンピュータよりは、友達とプレイしたほうがだんぜん面白い。

技を習得する楽しさもある

ストーリーモードでは、勝利のたびに使える必殺技が増えていく。こうなれば、次の戦いへの意欲もわいてくるというものだ。

陣

魔界の忍びとして暗躍していたため、素早さは飛影にも劣らない。風と妖気をミックスした技を使う。超必殺技はダブル修羅旋風拳。

死々若丸

正義を憎み暴力を愛する。怨念に満ちた闇アイテムを使うことにより、自分の攻撃効果を高めることができる。超必殺技は爆吐髑触葬。

幻海

霊波動の超一流の使い手だ。幽助の師匠でもあり、奥義霊光波動拳を伝授した。超必殺技は、幽助と同じくすべてのものを破壊する超霊丸だ。

酎

酒気と妖気をブレンドした、特殊な酔拳を得意とする。超必殺技はクリティカルヘッドバット。原作では戦いの後、幽助たちの良き友になる。

朱雀

魔界犯罪組織〝四聖獣〟のリーダー。雷と妖気をミックスさせて武器とする。遠距離から攻撃可能な暗黒雷光波を使う。超必殺技は七獄暗黒雷光波。

戸愚呂

強さに憧れ、妖怪に転生した元格闘家。妖気により、体の筋肉を自在に変化させ戦える。超必殺技はダークネスボディブロー。

Jリーグサッカー PRIME GOAL 2

手ごわい2チームと新システムを加え

TV画面にJリーグ新シーズン開幕！

ベルマーレ平塚
ⒸBELLMARE h. FC

ジュビロ磐田
ⒸY. FC. JUBILO

城だ、武田だ、ゴン中山だ。今年もJリーグが燃えている。高校ルーキーのプレッシャーも何のその、ジェフ市原の城が鮮やかにゴールを決めれば、ヴェルディ川崎の武田も負けじとゴールを奪う。横浜フリューゲルスのアマリージャ、同じくエドゥーら外人勢も、野性むきだしでゴール狙いだ。

心なしか、去年より選手たちが生き生きとして見える。それは思い過ごしではない。

今年でJリーグは2年目を迎える。選手たちは大観衆の中でボールを追うことに慣れ、サポーターも応援のツボを心得た。選手も観客も、去年より成長しているのである。その成長の糧こそ、忘れもしないワールドカップアジア最終予選での敗北だ。あのイラク戦での悔やんでも悔やみきれない敗北が、みんなの目を覚ました。サッカーはお祭りではない、プライドと栄冠をかけた厳しい戦いなのだと、新しい流行のひとつのようにサッカーをとらえていた人々の幻影を打ち砕いた。

みんなもう真剣だ。イエローカードを恐れず、果敢にボールにアタックする選手がいれば、応援するチームのふがいなさに、不本意ながらもヤジを飛ばすサポーターがいる。これで去年より、面白くならないわけがない。Jリーグ発足当時のお祭り騒ぎとは違う必死の表情が、今年のグランドには満ちあふれている。

今シーズンはジュビロ磐田、ベルマーレ平塚の2チームが新たに加わり、真剣勝負にさらに拍車がかかる。出場チームが12チームだから、応援するチームが優勝する確率は12分の1。去年は10分の1だった。そう単純に計算で割り切れるものではないとしても、優勝への狭き門がさらに狭くなったのは認めざるをえない。

観客たちの熱いまなざしの中で、相手選手たちの気迫のこもったプレーの中で、優勝をかち取るのは果たしてどのチームか。ファーストステージさえ終わっていない現在は、真の勝者の姿はまだ見えない。

選手も観客も新たな気持ちでのぞんでいる今年のJリーグ。その名を冠したゲームも、また新たなシステムのもと、プレイヤーに戦いのステージを提供する。『Jリーグサッカープライムゴール2』。全12チームの選手が実名で登場するのは今や常識。前作のシステムに改良を加え、スターティングメンバーが変更できるようになり、フォーメーションも自由に選べるようになった。つまりプレイヤーは、監督と選手の両方を兼ね、激しい戦いに臨むのだ。

自分の立てた作戦のもとに、選手を操り得点を狙う。選手データは今シーズン開幕時のものを使用しているので、現在活躍中のお気に入りの選手も自由に操作できる。徹底マークの憂き目にあい、得点の伸び悩むジュビロ磐田のゴン中山も、ジェフ市原の城も、あなたの作戦と的確な操作で、さらなる活躍を見せてくれるはずだ。

それは夢ではないのである。『プライムゴール2』には、新たに複合技、連続技が登場する。これはタイミングよく操作するだけで、ワン・ツーのような簡単な技はもちろん、ボレーでパスをつないでいって、最後に豪快なシュートを決めるなど、見ていてワクワクするものもある。

今までのようにパスの方向を確認してからボールを蹴り、タイミングを合わせてシュート、なんて面倒な操作は一切必要ない。ゲームを手にしたその日から、誰にでも実戦を上回る華麗なプレーを思いどおりに使えるようになっている。

思い入れのあるJリーグの選手が、まさに蝶のように舞い、蜂のようにボールをゴールに突き刺すシーンが続出する。ゲームの中だからこそ、好きな選手にはおおいに活躍して欲しいという願いを、このゲームはかなえてくれるのだ。

現実のJリーグも、ゲームの中のJリーグも、ますます面白くなっていく。観客として、プレイヤーとして、去年より成長したあなたは、さらに白熱できるシーンを求めているはず。そんなあなたを心の底から熱狂させるゲームがあるとしたら、それは『Jリーグサッカープライムゴール2』以外にない。

一瞬の勝負、PK戦

PK戦のみを楽しむモードも新たに追加された。両者の気持ちがボールだけに集中する、特に息を飲む一瞬。1点の重みを知った今年のJリーグファンなら、この緊張がわかるはず。

決まるか、ゴンシュート

ジュビロのゴン中山は、ワールドカップアジア最終予選で一躍名を馳せたストライカー。ゴールを守るのは、鉄壁の防御を誇るシジマール。こんな手に汗握るシーンが続出。

ミス・プライムゴール コンテスト開催！

『プライムゴール2』の発売に合わせ、ゲームイメージにピッタリなミスプライムゴールコンテストを行います。第1次予選は、6月5日午後1時より幕張メッセおもちゃショー会場にて。決勝大会は7月下旬スタジオアルタで行われる予定。ゲームのテクも審査の対象だから腕がなる！
幕張とアルタに絶対きてね！

●お問い合わせ　株式会社ナムコ
コンシューマー販売部　担当／岡部
電話番号　03（3756）8632

8月5日発売予定　¥8,800（税別）

おウチで簡単イタトマ料理

イタリアン・トマト聖蹟桜ケ丘店

営業時間　AM11：00～PM10：00
住所　〒206　多摩市関戸1-10-1
京王聖蹟桜ケ丘S.C　C館1F
TEL　0423-72-9100

ノワーズ読者サービス

本誌ご持参の方には6月中お料理を注文の方に限り、コーヒーor紅茶の飲物をサービス（ランチタイム、ケーキバイキングを除く）

ガーリック＆赤唐がらしのピリカラが決め手。アツアツで食べよう！

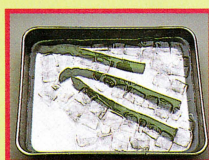
グリーンアスパラのスパゲッティ

材料（1人前）

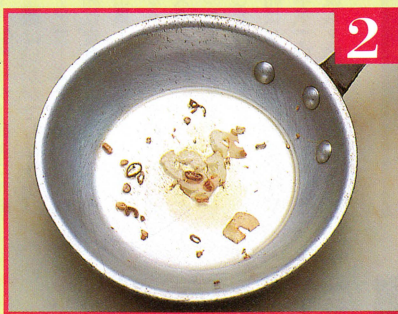
スパゲッティ　100g（1.6mm）
オリーブ油　大さじ3½
赤唐がらし（輪切り）　2～3コ
にんにく　小2片
ベーコン　1枚
アスパラ　3本
トマト　¼コ
白ワイン　大さじ2
塩・コショー・バター　適量

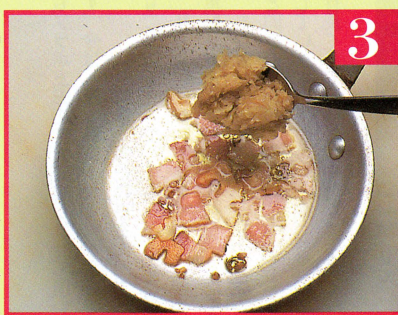
1　スパゲッティをたっぷりのお湯に塩を入れ約8分茹でます。

2　オリーブ油を熱し、スライスにんにくを加え、香りがでてから、赤唐がらしを入れ、こがさないように中火で炒めます。

3　1cm角に切ったベーコンと、あらかじめミジン切りし、塩・コショー・バターで炒めた玉葱を入れ、白ワイン大さじ2を加えさらに中火で炒めます。

4　がくをとり、固ゆでしたアスパラを半分に切り、約2分炒めます。下茹でしたアスパラは氷水で冷やしておけば、緑色が鮮やかになります。

5　ゆであがったスパゲッティを中火で炒める。

6　仕上げには小さなさいの目に角切りしたトマトを入れ、塩・コショーで味をととのえます。最後にアスパラを放射線状に盛りつければ出来上がりです。

生方店長から一言

毎週月曜日17：00～19：00には1300円でケーキ食べ放題、飲み物1品飲み放題（祭日を除きます）のバイキングをやっております。ぜひお越し下さい。

寿司の伊太都麻
コメント　伊太都麻・トロさん

●ノワーズ前号の特集「Let's放題、ほうだい」に出ていた"寿司の伊太都麻"は六本木店以外でも食べ放題なのですか？　教えて下さい!?

（北海道　京塚俊輔さん13才）

心配ご無用、"寿司の伊太都麻"は、全店食べ放題です。心ゆくまでご堪能下さい。ちなみに北海道の新店は次の2店。

札幌元町店＝札幌市東区北24条東15丁目1の3　☎011（702）6565
AM11時半～PM3時、PM5時～PM11時（日・祝祭日はAM11半～PM10時）
ランチタイムは1000円、通常は1500円で食べ放題！

札幌すすきの店＝札幌市中央区南5条西5丁目　第3旭観光ビル1F
☎011（512）9266
PM4時～AM2時（PM10時までは1500円で食べ放題。それ以降は1コ70円～150円のお好み寿司）俊輔くん、ご家族で食べに来てネ！

ティンクルピット
コメント　企画・こうじ

●ナムコ創業40周年記念作ということで、懐かしのキャラがたくさん出てきて良かった。これからもいいゲームを作って下さい。

（東京都　戸屋利章さん19才）

プレイしてくれてありがとう。お手紙の通り懐かしいキャラクターをたくさん詰め込みましたが、例えば『トイポップ』が発売された当時あなたは11才のはず。この辺りにも懐かしさを感じたのなら、あなたもなかなかのゲーマーですね。更に考えると『ディグダグ』当時は7才、『パックマン』の時は5才！　そんな年齢の人にも知られている彼らは幸せですねえ。新登場のキャラたちもよろしくね。

●うがー、ステレオグラム見えーん（笑）。ティンクルピット進めーん（泣）。

（宮城県　橋村一正さん18才）

▲懐かしキャラがいっぱいの『ティンクルピット』。中央2人が新キャラのピット（左）とパティ（右）

先日久し振りに実家へ帰ったところ、幻の100％国産米で食事ができるではありませんか。私は数か月ぶりの国産米に歓喜し、3杯も食した上で、お米の素晴らしさ、大切さを再認識することができました。ステレオグラムも『ティンクルピット』もそういうものだと思うのです。そんな簡単に攻略できては何の喜びも感動もありません。ちと苦労して頑張って下さい。そして、外米を美味しく食べるための努力・工夫も怠ってはいけません。

Jリーグサッカー プライムゴール2
コメント　企画のくんちゃん

●『プライムゴール2』が出ると某ゲーム雑誌に載ってしまいました。もし出るなら早速ゲームカセットとスーファミ本体を買う予定です。

（沖縄県　嘉手納知次さん17才）

●当然『プライムゴール2』が出ますよね。心で固く信じています。裏切らないでね～。

（石川県　荒井健太郎さん16才）

ご安心下さい。『プライムゴール2』は夏休みに発売予定です。前作のアンケートはがきの要望欄をもとに、ボールと選手のスピードアップ、フォーメーションチェンジ、ポジションチェンジ、イエローカード、レッドカード等々を採り入れました。今回は前回にはなかった連続技が入り、テクニックもパワーアップ。早く買って友達に差をつけようぜ！

NOURS INFORMATION
ノワーズ・インフォメーション

スズカ エイトアワーズ2
コメント　いさお

●以前から、ライダーのインタビューが入らないかな、と期待していたので、ノワーズ3号はとてもうれしかったです。今度は、K・シュワンツや伊藤真一などの世界グランプリライダーのインタビューを期待しています。

（東京都　加藤由紀さん19才）

ウヒョー！　女の子からの手紙だ。ウレシイ！　青木3兄弟にも目一杯楽しんでもらった『エイトアワーズ』。スズカサーキット内のゲームコーナーでもレースウィーク中には様々な有名選手が夜な夜なゲームに燃えているそうです。もし鈴鹿に行くことがあれば要チェックですよ。もしかしたらK・シュワンツのサインがもらえるかも。

●エイトアワーズで、GPライダー同志に対戦してもらうという企画はいかがでしょうか。青木兄弟を『エイトアワーズ2』のゲーム内に登場させて、一緒に走れるようにするとか。

（和歌山県　浅山郁子さん12才）

またまた女の子からだ～！　今回はとってもうれしいぞ。3人それぞれのクラスで頂点を目指すことになった青木3兄弟。今年こそぜひ良い結果を残してほしいと思います。ノワーズの取材で一緒にゲームしたので、TVでのレース観戦は本気で応援しています。またどこかで、ぜひ彼らと勝負したいですね！

ブルークリスタルロッド
コメント（オバQ）ZUN

●特にオープニングの音楽がとてもいいです。音楽担当の人をほめます、パチパチパチ

（東京都　高木宏佳さん12才）

オープニングの曲というのは電源投入時の曲のことかな。暗闇の中から鐘の音が響き文字が現れると一緒に曲が始まるところ、実はこだわったんだよね。プログラマーの人に「こっちの方が絶対カッコ良くなるから！」って言って。こんなお誉めの言葉をもらって、苦労が報われるというものです。ウルウル…。

●私は『ドルアーガの塔』が大好きだったので、このゲームも絶対買いだと思いました。感想は、『ドルアーガ』の音楽がそのまま使われているのでとてもうれしく思いました。ただエンディングまで短すぎる気がしました。

（愛知県　細谷将司さん21才）

10年前の『ドルアーガ』以来のファンとは、うれしい限りです。この『ブルー～』の曲も、他のドルアーガシリーズに負けないような世界観をもった曲作りを心掛けたつもりです。何十回もやって、やっと一回聴くことができる曲や効果音も入っているので、まだまだ楽しんでもらえると思います。

プラボ上田店
コメント　飯山店長

●いつもプラボ上田店で大変楽しませて頂いています。今は『リッジレーサー』が大好きです。

（長野県　増田理恵さん21才）

いつもご来店下さいましてありがとうございます。私も『リッジレーサー』は大好き！　です。車好き、走り屋にはたまらないんだな、これが。ちなみに私の愛車はリッジのフルスケールと同車種。今後も楽しいイベントを多数予定しています。スタッフ一同、皆様のご来店を首長くしてお待ちしております。

▲『リッジレーサー』のスペシャルバージョン『リッジレーサーフルスケール』。設置してある車はユーノスロードスター

ネビュラスレイ コメント Kmt

●ノワーズ3号で『ネビュラスレイ』が特集されていなかったのが不思議でたまらない！ せっかく全面クリアしたのに。今は格闘ゲームに飽きているのでネビュラスをやりこんでいる。難しいけど、他のシューティングゲームと違って許せる難しさだと思う。なぜなら『F／A』でもそうだったが、緊張感がかえって爽快感に変わっていくのが気持ちいいから!!

(東京都　青木達雄さん22才)

お便りありがとうございます。開発内部では1コインクリアがなかなか出なかったので、できるのかどうか心配していましたが、発売後に続々と報告が届いて安心すると同時にちょっとがっかりしたり…と複雑な心境になっております(親心)。『F／A』同様に心地良い緊張感で気持ち良く敵をやっつけるゲームをと思いながら作ったので、感じてくれたプレイヤーがいてくれてうれしいです。開発秘話は、う〜ん。三日間貫徹でゲームの全貌を決めたことかな？　皆眠い目で8時間連続で打合せしたりして（秘話というより苦労話になっている…）。ロケテスト[※]の時はスタッフ全員がテスト機を遠巻きにず〜っと見ていた。今考えるととても異様に見えたんじゃないかなと思います、ハイ。

▶緊張感と爽快感が錯綜する『ネビュラスレイ』。マイシップのFighting Ray

▼制圧軍・惑星攻撃戦艦Reichskönig

X-DAY コメント 余命検索サービス窓口担当

●前号22ページ「X-DAYゾンビ番付インタビュー」の小学2年生、恐ろしい……。（この小学生は、なんとマイナスの余命が検索されてしまった。〝とっくに死んでるなんて納得できないよ〟というもの）

(宮城県　戸塚 厚さん／現在の年齢17才)

●ウソをつかずにマジメにやって103才と出た！　問題が良かったのかしらん？　でも長寿ハイスコアラーって女の子が多いですね。

(兵庫県　ナムコロガシ／予定享年・百三才)

『食べ過ぎた翌日は体重計に乗るのがコワイ』という若い女性の声をよく耳にします。しかし、たとえ怖くても、毎日測る**前向き**な方とそうでない方では、カラダだけでなく、生活態度や性格にも大きく『**差**』がつきます。寿命も、体重や貯金のように普段の行動しだいで増えたり減ったりします。X-DAYは、繰り返しトライするほど、健康、防災知識が身に付き、あなたの**生存能力**を高めます。チャレンジ精神で未来を変えて下さい。X-DAYは占い機ではありません。現実世界で展開する『**超リアルRPG**』です。主人公は、実在の**あなた自身**。生死を賭けた『**長寿バトル**』は、すでに始まっています。

——戦況報告（長寿スコア記録）を、お待ちしています。

ノワーズ／X-DAY誌上対決
『全国長寿バトル』開催！

■今回は、自分の寿命のためなら何をやってもかまわない『ルール無用のデスマッチ大会』です。質問に対し、正直に回答する必要はありません。とにかく、高記録をめざして下さい。もちろん、年齢や性別の設定も自由（平均寿命の長い女性になるのも、0歳や百歳から開始するのもOK）。

■応募コースは、次の2部門です。
①長寿部門（享年が百歳以上）
②ゾンビ部門（残日数がマイナス）

■X-DAYの生存証明書（ゾンビ証明）の実物を封書でお送り下さい。コピーでは失格となります。本当の年齢と性別、チェックした場所を明記の上、ノワーズ「X-DAY」係までふるって、ご応募下さい。

■締切り'94年6月30日の消印まで有効

毎号回を重ねるたびに、激励・お叱り・疑問etc…とお便りは増える一方。と同時に生じる悩みが、掲載ハガキの選択。これもいい、あれも捨てがたい、とうれしい悲鳴を轟かせつつも、誌上コメンテーターのテンションは高まるばかり。さあ、今回もいってみよう!!

スーパーファミスタ3 コメント 企画の三瓶山

●打率、防御率が毎回変わってやる気が出る。3塁コーチの「まわれまわれ」には、いつも「無理じゃ」と一人でコーチにつっこんでいます。ホームランが出すぎなのは気のせいかな？

(大阪府　須山淳一さん19才)

貴重なご意見どうもありがとうございます。やっぱり大阪の人は優しいですね。3塁コーチのボケに付き合ってつっこんでくれるとは!!　実は、あの3塁コーチも知っててわざとボケとるんですわ！　だから大阪以外のみんなも須山さんを見習って、この『パースタ3』でつっこみの練習をして頂戴!?

●実際にないチームをなくし、投手や代打を増やしてほしい。主力選手の応援歌が入ると面白いと思う。屋敷、落合が巨人にいるのは感激した。

(東京都　山田祐二さん25才)

どこよりも早く、FA後のデータを提供できたことは自慢の一つ。でも実際、締切ギリギリまで選手の移籍先が決まらなくて、ヒヤヒヤもんだったんよ!!　選手の数は、足が速いとか守備がいいとかの選手の個性を強調するために、人数を絞っています。でも、結構活躍しているのにファミスタの選手リストから漏れている選手もいるみたいなので、次はもうちょっと増やしてみようかな。

うてーうて!! ゴジラ コメント 企画・ポチ

『うて！　うて!!　ゴジラ』の必勝法!!　本当お願いします。地球防衛軍になりきってやっていますが自己最高4個です。

(東京都　正司　正彦さん　36才)

う〜ん、なんて可哀相なんでしょう！　ゴジラをやっつけた時のアノ素晴らしい興奮を知らないなんて…。しかたない、特別に私の秘密の必勝法を伝授いたしましょう！　ひとつ、ゴジラと目線を合わせてプレイすべし。ふたつ、むだ撃ちは避けるべし。みっつ、やっつけるまでは何度でもチャレンジするべし。あとは、どの位ゴジラが口を開けた時に爆弾を撃つか。このタイミングを修得すれば完璧。さぁ！　挑戦あるのみ。やっつけると、とっても刺激的なゴジラのやられたポーズを見れますよ。

ノワーズ コメント ノワーズ編集室

●ステレオグラムに点々がないのは、不親切だと思うっス。

(千葉県　一元瀬早人さん20才)

スッスイマセン。よく見えないとの、お叱りをうけていたステレオグラムは終了しました。しかし早人さんの本誌を入手した所が、常磐線の網棚の上とは…。複雑な気持ちです。

●旅、お宿、よい土産やオリジナルを扱っている店、グルメ関係。などなど。遊びの道具って、色々あるだろうなあ。若い人は、何を楽しんで満足してんだろう。

(北海道　町内会長　太田　実さん61才)

人生の哀愁を、しみじみと感じさせるお便りです。ぜひノワーズを読み続け、町内回覧して頂けたらウレシイです。

●ぼくは、まだ子どもだからファミコンのきかくなどを、とり上げてほしいです。このざっしは、とてもたのしいからつづけてください。どーかつづけてください。ぼくは、きたいしています。おねがいします。

(東京都　柿島裕一さん9才)

期待という言葉に、思わず励まされました。〝継続は力なり〟という言葉を座右の銘に、がんばります。裕一君も大人になるまで読んでね。君の書いた住所、東京階はまちがっています。正しくは、都。さあ、5回は、書き直して、正しく覚えよう。

※新ゲーム発売前に店舗に持ち込み、売上・プレイの仕方などのテストデータをとる作業

読者参加企画大募集

もっと、もっとあなたを知りたいから、
教えてください。
あんなこと、こんなこと。
皆様からの投稿を、
次の企画で待っています。

1 あなたがゲームをしたくなる時

空気や食料がなければ、人は生きていけませんが、ゲームがなくても人は死にません。だがしかし、ゲームをしてしまう。「人は、なぜゲームをするのか」この哲学的命題に取り組みましょう。私はこんな時にこんなゲームがしたくなる。その個人的な事情をお伝え下さい。

2 あなたのゲームジンクス

ジンクスとは広く因縁のあること。西洋では「黒猫を見ると、縁起がよくない」と言われます。こうしたら1コインクリアできたとか、ハイスコアがでた。また反対に対戦プレイで負けたといった読者の経験を教えて下さい。

3 こだわり対決 デイトナVSリッジレーサー

ともに、ポリゴンドライブゲームの最高峰。あなたはどちらを支持しますか？「私は〇〇派」と明記し、その理由を書いて下さい。どんな理由でも受け付けます。ぜひ忌憚のないご意見を。

4 このゲームをした後あれが食べたくなる

食欲とゲームの相関関係を探ります。「ファミスタのホームランシーンで屋台が飛んでいるのを見ると、ラーメンが食べたくなる」とか「ゲームコーナーの帰りに寄ってしまうコンビニのニクマン」といった日常のひとこまをつづって下さい。

5 あなたが見つけた素敵なナムコマン・ナムコレディ

ナムコのお店のスタッフやショーで見かけたナムコマン。はたまた隣に住んでいる人がナムコ社員だった。全国のナムコマン・ナムコレディをあなたがスクープして下さい。写真同封の上、その人にまつわるエピソードや思い出をお書き下さい。

素敵なラブリーボーイ♡
ナムコ・ワンダーエッグ
青木さん

各コーナーの応募要項

封書または官製ハガキにて、右記の宛先までお送り下さい。特に字数の制限は設けません。ほんの一言でも結構です。
掲載分に関しては薄謝を進呈します。

郵便はがき
146-
東京都大田区矢口2～1～21
㈱ナムコ『ノワーズ』編集室
読者参加企画係

次号（5号）は、8月31日発行予定です。

・・・Present for you・・・

読者プレゼント

応募方法

巻末の読者アンケートにお答えの上、希望商品名を明記しハガキに切手を貼ってお送り下さい。抽選の上、プレゼントをさしあげます。なお、当選発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

締切り　平成6年7月30日（土曜日）必着

CDアルバム　ギャラクシアン³プロジェクトドラグーンシアター6（1名様）

ビクターエンターテインメントより発売中。ゲームサラウンドエクスプレス第12弾。シナリオは、英語版、日本語版の2バージョンを収めています。

CDアルバム　ナムコグラフィティコレクションベスト10（1名様）

ビクターエンターテインメントより発売中。ナムコ・ゲームミュージックの中から、ファン投票で選ばれた22曲を収録しました。懐かしの名曲も、20bitの音質に乗せて蘇ります。

富山の置き薬（3タイプ　各1名様）

粋なネーミングな楽しい富山の薬はいかがですか。日本を遊びついでに読者にお土産として買ってきました。

LD　エアーコンバット（1名様）

ビクターエンターテインメントより発売中。『エアーコンバット』をビデオ化。ゲーム中のコックピット視点を変えて、空撮ばりの画面を収録しました。自機の回り込み映像、敵機真後ろからの映像や、ミサイルの視点など迫力満点の画面で構成されています。更に「EXTRA PLAY」として上級クリアプレイも、ここで見られます。

須藤あきらさんから テレホンカード（5名様）

1stアルバム『MY SELF』発売記念にあわせたテレホンカードです。

幽☆遊☆白書2 格闘の章（2名様）

幽遊ファンならモチロン、そうでない方でも楽しめるゲームです。超霊丸や邪王炎殺黒龍波などなど超霊撃を決めるのは君。

ナムコ・ワンダーエッグ2周年記念 ホットショットライター（1名様）

2周年限定商品として、大人気のホットショットライター。特に男の子は大喜びのアイテムです。
彼へのプレゼントにいかがですか。

ピラリス　ぬいぐるみ（4タイプ　各1名様）

カーニバル・アーケードで勝つと、もらえるオリジナルぬいぐるみ。4体そろって車に飾れば交通安全のお守りにもなるかな!?

ピラリス　ペンダント（4種類　各1名様）

コイン型。ピラリス4体の尾をデザインし、イメージカラーに合わせて4つの石を入れました。イリンクスはローズ、アゴンはペリドット、アレアはライトアメジスト、ミミクリはアクアマリンをカットイン。

ヤマトタケルキャラクターハンドブック（5名様）

東宝から、7月9日公開する、超時空SFアドベンチャー『ヤマトタケル』のキャラクターハンドブックをプレゼント。本誌登場の薩摩さんのサイン入りです。これは、マニアなら欲しい。

NOURS vol.4
1994年5月31日発行 ●発行人 中村 雅哉 ●編集人 古川 尚美
株式会社ナムコ コーポレート・コミュニケーション室宣伝統括課ノワーズ編集室
〒146 東京都大田区矢口2-1-21 ☎03(3756)2311